Le Magazine N°1 des Consoles

Player one

CADEAUX
POSTER GEANT
ZELDA
STICK 'N PLAY
TOMB RAIDER III
LE COMICS MARVEL

LES HITS DE NOEL
Zelda
TOCA 2
FIFA 99
WipEout 64
Tomb Raider III
Rival Schools
Cool Boarders 3
Crash Bandicoot 3

TUROK 2

La surprise !
BRUCE WILLIS
met le feu sur PlayStation

92 Décembre 98

34F

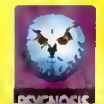
ISSN : 1153-4451 - 24 6Fr - 7,5 $ Can - 9,5 Fr
M 4413 - 92 - 34,00 F

La saison s'est terminée à Suzuka,
elle se poursuit chez vous.

Photo Sutton Motorsport

L'Officiel est enfin disponible.

- ***Ultime simulation de F1.*** 8/10, Total Play.
- ***Le simple fait de piloter une monoplace cru 98 transcende le titre. Foncez, vous ne serez pas déçu !*** 15/20, Playpower.
- ***Le mode 4 joueurs en connexion est un must ! Formula One 98 est indispensable.*** 92% Player fun, Player One
- ***L'aboutissement et l'accumulation de tout ce qui s'est fait de bien jusqu'à aujourd'hui en matière de jeu de course.*** 92%, Consoles News



PLAYER ONE est une publication
de MEDIA SYSTEME ÉDITION
18, rue Louis-Pasteur - 92100 BOULOGNE
Tél. : 01 41 10 20 30 Fax : 01 46 04 80 57
08 36 68 77 33 (Jeux) / 3615 PLAYER ONE
Pour nous écrire sur Internet : elwood@playerone.fr

Directeur de la publication : Alain KAHN

RÉDACTION
Directeur de la rédaction :
Pierre HALL (pralle@playerone.fr)
Rédacteur en chef :
François TARRAIN (elwood@playerone.fr)
Secrétaires de rédaction :
Christophe VERRON (1er SR), Bakesh LE
Rédacteurs : Denis ADLOFF (Chen), François DANIEL (Wonder), Cyril DREVET (Crevette), Mahalia GARRAUD, Patrick GIORDANO (Matt), Guillaume LASSALLE (El Duco), Barbara LE BRETON (Dana Lolo), Christophe POTTIER (Wolfen), Olivier RICHARD (Inoshiro), Kayda SEDDIKI, François JACQUES (correspondant au Japon).
Traducteur : Kayda SEDDIKI

MAQUETTE
Conception graphique : Christian DAO
Maquettistes : Jean-Marc GASNOT, Lionel GEY, Suzie GORIN
Infographiste : Gilles RENOULT

FABRICATION
Responsable de la fabrication : Anne TENTURIER
Photogravure : [illegible]
Imprimeur : [illegible]

PUBLICITÉ
Tél. : 01 41 10 20 40
Responsable publicité et marketing :
[illegible]
Chef de publicité : Delphine JACONO
Assistante de publicité : Catherine MARECHAL
Assistante marketing : Stéphanie PARRAULT
Minitel-Audiotel : Lionel KAPLAN, Christophe MOUGNIER

Service abonnement
[illegible] 60332 Liancourt Cedex
Tél. : 03 44 69 26 26
Fax : 03 44 69 26 54

Service des ventes : DISTRI MEDIAS
(réservé uniquement aux dépositaires de presse).
Contact : Denis ROZES
Tél. : [illegible] 43 49 53

MEDIA SYSTÈME ÉDITION, SA au capital de 4 millions de F
[illegible] Nanterre B 341 547 024
Président-directeur général : Alain KAHN
Responsable financière et comptable : Sylvie BRUTINAUD
Comptabilité : [illegible] MERELLE
Secrétaire : [illegible] LARE[illegible]

[illegible] 2 808. Distribution NMPP. Dépôt légal janvier [illegible]. Les documents envoyés sont publiés sous la responsabilité de leur auteur et restent propriété du magazine.

Photos tous droits réservés : Jean-Luc LUYSSEN.

Copyright de couverture :
Apocalypse © Activision
[illegible] 2 © Square Accolade

Ce numéro comporte en supplément un poster géant Zelda, un Stick 'n Play Tomb Raider III et [illegible] Marvel jetés sur la quatrième de couverture et ne pouvant être vendus séparément.

À QUI ÉCRIRE ?

Si vous avez quelque chose à dire (en bien ou en mal) à propos de PLAYER ONE, écrivez à :
Sam Player, PLAYER ONE,
18, rue Louis-Pasteur,
92100 Boulogne.
Pour les Trucs en Vrac, adressez votre courrier à Wonder.

ÉDITORIAL

Lara Croft, l'Indiana Jane des temps modernes, déboule sur PlayStation ! Pour marquer l'événement, nous avons consacré huit pages à la miss, le tout habillé par la nouvelle maquette des Tests, sur laquelle nous bossons actuellement. Alors si vous avez des suggestions ou des critiques à formuler, écrivez-nous.

Quand au reste du magazine, il fourmille de cette actualité si dense à l'approche de Noël. Côté sorties officielles, on dénombre une quantité impressionnante de hits, avec les sempiternelles suites (Crash Bandicoot 3, Cool Boarders 3, TOCA 2, FIFA 99...), les sorties N64 en pagaille (Turok 2, Zelda, WipEout 64, V-Rally 99...), mais aussi les bonnes surprises, tel Bruce Willis qui met le feu sur PlayStation dans Apocalypse. Chez nos lointains voisins japonais, la sortie de la DreamCast le 27 novembre devrait, quant à elle, faire date dans l'histoire des jeux vidéo. Enfin, pour clore ce charmant tableau, nous vous offrons un somptueux Stick 'n Play Tomb Raider III, un poster géant de Zelda et un comics Marvel ! Bref, on a tout fait pour que votre plaisir de lire et de jouer soit maximum.

Elwood

Remerciements aux magazines japonais : Saturn Fan, Sega Saturn Magazine, PlayStation Magazine, The PlayStation, PlayStation Tsushin, Famitsu, Gamest, Gamest EX.

SOMMAIRE

CONCOURS

Psybadek : des jeux 59
Cool Boarders 3 : des jeux 72
Perdus dans l'espace : des jeux N64, des montres, des livres 121
Starship Troopers : un Bombers Collector, des K7 145

6 Courrier

10 Stop Info

Les irréductibles Gaulois veulent tout casser sur PlayStation. La DreamCast, lancement au Japon : les premiers titres et accessoires disponibles. Mais aussi : Akuji, Devil Dice, Zelda 64... et bien d'autres!

36 Micro Attitude

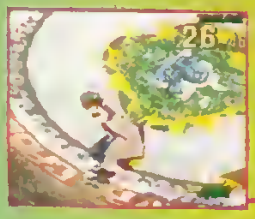
micro @ttitude

Clara Loft vous éclaire sur les meilleurs Doom-like PC de cette fin d'année. Vive Noël !

Atari n'est pas mort ! La preuve avec Gauntlet Legends ou le revival d'un mythe. Et aussi : Panic Park, Fighting Layer, Chaos Heat..

38 C'est arrivé près de chez toi

Les jeux de skate se font rares sur nos consoles. Heureusement, Street boarder vient à point pour combler ce manque. Xenogear, version US. Let's Smatch, le premier jeu de tennis sur N64. Dezaemon Kids, ou comment développer soi-même son shoot them up...



40 Arcade

44 Over the World

64 Dossier Tomb Raider III

Tel le père Noël, Lara débarque chaque année pour les fêtes. Passage en revue de ce Tomb Raider troisième du nom. La tout habillé par la toute nouvelle maquette des tests de Player One !

Troisième volet de Cool Boarders pour des sensations toujours aussi pures ! Et aussi : Crash Bandicoot Warped, Turok 2, Apocalypse, Rival Schools, TOCA 2...

73 Tests

130 Trucs en Vrac

Votre Top + les charts étrangers des meilleures ventes sur console = le Top nouvelle formule !

136 Top

Dreamworks, la boîte de Spielberg, s'attaque à l'« indétrônable » Disney avec Le Prince d'Egypte. Et toute l'actu ciné et BD de cette fin d'année...

138 Zoom

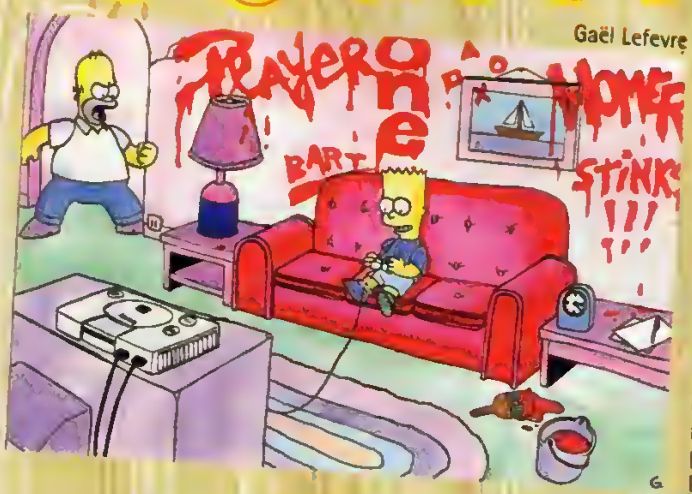
L'Exode d'Abe
offert pour tout abonnement !
Page 141

DOPEZ LES PERFORMANCES DE VOTRE PLAYSTATION
AVEC CRASH BANDICOOT 3
PlayStation.
www.playstation-europe.com/crash3
http://www.playstation-europe.com
UNIVERSAL
POWERLINE
08 36 68 28 02*
L'ACTUALITÉ
DE LA PLAYSTATION 24H/24
ET LES CONSEILS DE
SPÉCIALISTES EN DIRECT
(0,23 F/MIN)
365 PlayStation
PlayStation

Courrier

Vous voulez tous savoir si on préfère la DreamCast à la Play' ou à la N64. Le hic, c'est que nous n'avons pas encore la bécane à la rédac'... Ne comptez donc pas sur moi pour répondre à cette question avant sa sortie. Comme vous, je suis très déçu par l'arrêt de la rubrique Champions, et je ne vous parle même pas de Wolfen, qui, depuis sa triste décision, ne dort plus la nuit.

Sam



Gaël Lefevre

Salut Sam ! Pourrais-tu établir une comparaison entre Metal Gear Solid et Turok 2. Et entre Metal Gear Solid et GoldenEye 007 ?
Connais-tu le nom du jeu secret que Nintendo prévoit de sortir pour la fin d'année ?

Yan, dit le curieux

Metal Gear et Turok 2 n'ont rien à voir entre eux. Tu as, d'un côté, un jeu d'action, limite stratégique, et, de l'autre, un bon gros Doom-like des familles où tu blastes à tout va. En revanche, on peut effectivement comparer Metal et GoldenEye, sur un point : dans ces deux titres, la discrétion est nécessaire pour évoluer correctement. Mais sache que Metal Gear est un jeu vraiment à part. Le comparer à des Doom-like ne sert pas à grand-chose.
En ce qui concerne le jeu secret de Nintendo, je ne peux hélas rien te dire car je ne sais pas ce que Nintendo a prévu. J'imagine — et j'espère — qu'il s'agit d'un nouveau Donkey Kong.

Sam, à ton avis, combien de temps reste-t-il à vivre à la PlayStation, avec la sortie de la Dreamcast ? Une fois, j'ai envoyé un dessin et je ne l'ai jamais revu. Qu'est-ce que tu en fais des dessins ?

John Lee

Pas de panique, la Play' a encore de très beaux jours devant elle. Attendons de voir de plus près la Dreamcast avant d'annoncer la mort de la bécane de Sony — qui reste aujourd'hui la console la plus intéressante, vu sa logithèque.
Les dessins, je ne les renvoie plus et je les garde dans un grand carton en attendant de trouver une grande cheminée... Je plaisante !

Salut Sam, si je t'écris, c'est pour te faire part de mon inquiétude. L'autre jour, j'ai reçu un colis de M. Loft. Pensant que c'était dix kilos de photos de Clara dans des tenues et des poses suggestives, je l'ouvre, et que vois-je ? Une jambe, un bras et un œil appartenant à mon avocat maître V. Reux. En fait, ce n'est pas ce qui m'inquiète, mais plutôt le fait qu'il ait mon adresse. Que dois-je faire ? Engager une demi-douzaine de gorilles, miner mon palier et ma porte d'entrée ? Conseille-moi s'il te plaît, ça fait plusieurs jours que je ne dors plus sans un 357 magnum sur ma table de nuit. C'est insupportable !

Matthieu, le fatolifieur fou

Toujours vivant ? Tu as déjà de la chance mon ami. Hélas rien ne pourra plus calmer M. Loft... La machine est lancée : tu es devenu une sorte de « Sarah Connor » ! Trouve-toi vite un gentil Terminator.

Vincenzo Rugolino

Quelle est la rubrique de PO à être bouclée en dernier ? Et pourquoi ?

Rafik

C'est souvent la rubrique Stop Info pour qu'elle soit la plus « fraîche « possible ; mais avec Matt le Fou et Inoshiro, il y a parfois de mauvaises surprises. Ces deux-là sont toujours à la bourre et leur rubrique (Top et Zoom) arrive toujours à la dernière minute. Et j'avoue que moi aussi, il m'arrive d'être un chouille en retard de temps en temps... Mais c'est rare... très rare (ND Elwood : il faut le lire pour le croire !).

Pourquoi pas une rubrique PC alors que vous en avez une pour les mangas ?

Nicolas, le mareuseillaieus et fièreu de l'êtreu

Oh cousin ! c'est une bonne remarque, je vais en toucher deux mots à Clara Loft. Elle en parlera peut-être dans sa rubrique Micro @ttitude. Sans rancune.

Elaine Marty écris pour nous dire quel jeu tu souhaites (gagnante du concours)

Vous avez consacré un dossier entier à Tekken 3, alors que Banjo-Kazooie s'est contenté d'un simple test. Pourtant les notes de Banjo sont plus importantes que celles de Tekken 3. Ça me paraît bien léger pour un jeu qualifié de « chef-d'œuvre ». Mais peut-être s'agit-il d'un pot-de-vin de Namco, ou alors parce que ce n'est qu'un jeu N64...

Jo

S'il n'y a pas eu un gros dossier sur Banjo-Kazooie, c'est parce que notre petit frère 64 *Player* sortait au même moment avec la soluce complète et les plans du jeu. Rien à voir avec ton histoire de pot-de-vin (il faut arrêter de vous faire des films). Et please : cessez de penser que nous sommes contre les jeux 64... cela devient ridicule ! Nous aimons tous les bons jeux, quels que soient leur console et leur éditeur. Allez, ciao Jo.

Crois-tu que posséder une console peut avoir des conséquences sur le travail en classe ? Dans ma classe, les trois-quarts des élèves en possèdent une et nous sommes les plus nuls. Le quart qui reste est la bande des gros « pigeons fayots »...

Beau gosse-ion

C'est vrai que le temps passe vite lorsque l'on joue sur sa console, et on a vite fait d'oublier ses devoirs. À toi de savoir si tu veux passer ta vie à l'école en redoublant chaque année, ou si tu veux la quitter le plus vite possible ! Dans ce cas, je t'invite à bosser avant de jouer. Et sache que je connais une tripotée de joueurs sur console qui sont tout de même brillants en cours ; Castor, par exemple, continue ses études tout en jouant, et crois-moi il n'a rien d'un pigeon-fayot ! Allez courage, je sais combien certains cours peuvent être relouds... Mais c'est pour ton bien. C'est vrai quoi, comment pourrais-tu vivre aujourd'hui, si ton prof de géo ne t'avait pas appris le nombre de tonnes de blé disponible en Russie en 1935 ?

Sam, les crédits Player d'Ultra Player sont-ils encore valables ? Au fait, dis à Elwood d'intégrer l'excellente Ultra BD ; tous les lecteurs seraient très heureux. Et pourrais-tu me donner des nouvelles de Goombas, monsieur Bon esprit !

Tito 64

Désolé Tito mais les crédits Player d'UP ne sont plus en circulation, donc plus valables ; notre banquière *Player* est intransigeante. Pour l'Ultra BD, le message sera transmis à Elwood. En ce qui concerne Goombas, tout va bien, il confirme que le bonheur est vraiment dans le pré. On l'embrasse d'ailleurs au passage, et on espère le revoir d'ici peu. Ciao Tito et merci à toi pour ton « bon esprit ».

Hello master Sam, arrive-t-il que des lecteurs viennent squatter la rédac' de Player ?

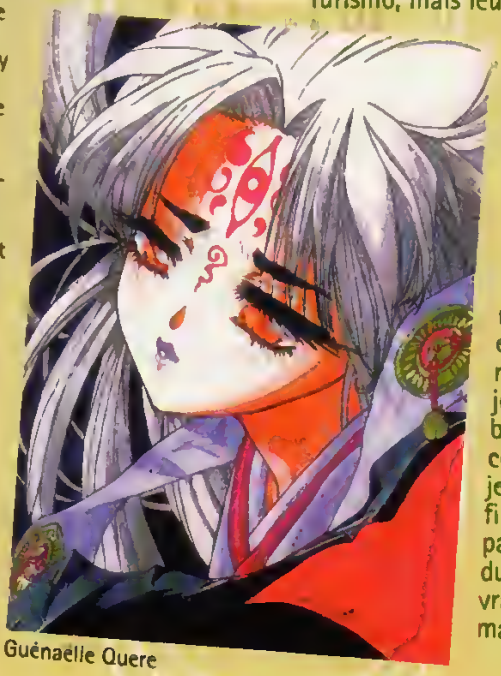
Un inconnu

En général, il n'y a pas beaucoup de visiteurs autorisés à rentrer dans les locaux. Les périodes de bouclage sont évidemment les pires pour tenter sa chance, alors un conseil : si l'envie vous prend de venir nous faire un petit coucou, passez un coup de fil avant...

Salut Sam,
1/ Quelles sont les réelles différences entre Parappa et Bust A Groove ?
2/ J'ai beaucoup aimé l'Odyssée d'Abe. Je voulais m'acheter la suite mais quand j'ai lu le test, je me suis dit que c'était la même chose.
3/ Je suis très inquiet. Je voudrais savoir si le bug de l'an 2000 qui va tout bouleverser va toucher notre chère Play'.

Playman

Playman,
1/ Dans Parappa, tu fais chanter un perso ; dans Bust A Groove, tu le fais danser. Le style graphique est totalement différent et, pour tout dire, j'aime les deux. L'avantage de Bust A Groove c'est que l'on peut y jouer à deux.
2/ Je ne saurais que trop te conseiller le deuxième volet d'Abe, qui est encore plus drôle que le premier et plus riche. Effectivement il ressemble un peu au premier, mais comme Mario 2 ressemble à Mario 1 !
3/ Le bug de l'an 2000, c'est un problème pour tous les systèmes informatiques utilisant dans leurs programmes une date, mais pas pour ta console de jeu. Dors tranquille petit !


Guénaëlle Quere

La lettre du mois

Je viens rendre hommage à Nintendo quelque peu décrié par la presse vidéoludique ces derniers temps (retards intempestifs des sorties, faible qualité de la logithèque N64...). Premièrement, il est bon de rappeler certaines choses : cette console, si elle souffre de certains manques (RPG, jeux de combat) et ne peut rivaliser sur le plan quantitatif avec sa principale concurrente, dispose tout de même — en toute objectivité (je possède les deux consoles) — des deux meilleurs jeux de plate-forme (Mario et Banjo), de la meilleure simulation de football (ISS 98), de snowboard (1080° Snowboarding), de jet-ski (Wave Race), de F1 (F1 World Grand Prix) et du meilleur Doom-like (GoldenEye), sans oublier tous les autres titres comme F-Zero X, Diddy Kong Racing et (le meilleur pour la fin) Mario Kart. Je pars du principe que, pour un jeu, ce qui compte avant tout, c'est le fun. S'il y a du fun, c'est que la réalisation suit. Sur PlayStation, j'ai pu jouer à des chefs-d'œuvre tels que Colin McRae, Gran Turismo, mais leur durée de vie est incomparable avec celle de Mario Kart. Tomb Raider est très bien réalisé, c'est un produit très « marketing », mais il faut reconnaître qu'il est ennuyeux et répétitif. J'ai joué à de nombreux jeux sur console et PC, et je constate qu'au final ce ne sont pas ces « produits » qui sont vraiment les plus marquants.

Ashla

Ce matin, je vais acheter un magazine de jeux vidéo dans un bureau de tabac. En rentrant chez moi, je le lis, et surprise : je vois la Dreamcast à 3 990 francs, alors que vous l'aviez annoncée à 1 500 francs. Peux-tu m'expliquer cette différence ?

Fanatique du FC Sochaux

Eh ben moi, cet après-midi, je vais faire le courrier, alors je prends les lettres. En arrivant à mon bureau, je lis la tienne et, surprise, je vois ta surprise ! Tu as sûrement vu le prix de la Dreamcast en import (d'où le prix scandaleux). La Dreamcast a été officiellement annoncée par Sega à 1 500 francs environ, pour sa sortie au Japon.

Sam,

Il faut que je vous dise quelque chose de très important, à tout PO : Je vous présente mes excuses ! Puisses-tu un jour me pardonner Sam, dans la réponse à ma 214e lettre, tu as dit qu'elle était désagréable et que tu ne me publierais jamais plus. Mais s'il te plaît, publie-moi encore et encore. Je le redis : pardon à Clara Loft et à tous les autres !

Anthony le statianien fou

Le jour du grand pardon pour Sam, c'est aujourd'hui. Merci pour cette lettre nettement plus « agréable ». Si dans le futur tu veux critiquer une rubrique de *PO*, ne te gêne pas, mais fais-le avec un peu moins de haine. Allez, affaire classée, ciao Anthony et à bientôt.

Tulas Mas, je possède une Play' et une N64, et je me demande encore comment Leflou, qui devait avoir bu autre chose que du Coca, a pu mettre 95 % Player Fun à une daube comme F-Zero X ?

Normon

Tulas Namorn,
Le player Fun c'est la note du testeur ! Tu ne peux pas lui ôter le droit d'aimer un jeu et de le dire. La note globale est celle du test. Et entre nous F-Zero X est tout sauf une daube. Même Didou qui était un peu déçu au début, revient sur ses positions et craque pour le jeu. Une dernière chose, Leflou ne boit pas de Coca car comme beaucoup d'entre nous, il pense que cela fait des trous dans l'estomac et le cerveau...

Romain Steffel

Cher Sam,

1/ Je voudrais bien savoir s'il faut casser sa tirelire pour acheter une Dreamcast, alors qu'on possède déjà une PlayStation.
2/ Pourquoi testez-vous de mauvais jeux dans la rubrique Vite Vu ! Ne serait-ce pas de la pub ?
3/ Pourquoi ne pas consacrer davantage de pages à la rubrique Trucs en Vrac, pour les tricheurs comme moi ?
4/ Pourquoi gâcher 8 pages pour les Zoom Ciné, BD et Musique dans un mag' de consoles ?

Momo le Terminator !

Momo
1/ Il est encore trop tôt pour le dire... Compte sur nous pour tout te dévoiler lors du test de la machine dans le prochain numéro de *Player* !
2/ Nous ne testons pas de mauvais jeux mais « tous » les jeux ! Dans la rubrique Vite Vu, tu retrouves en règle générale les suites (FIFA, NHL, ...) et les daubes qui ne méritent pas beaucoup d'espace. Si tu appelles ça de la pub, tu ne vas pas te faire d'amis chez les éditeurs.
3/ Cinq pages de trucs, c'est déjà pas mal ! D'autant plus que Wonder vérifie un à un tous les codes qu'il publie. Qualité prévaut sur quantité, c'est le mot d'ordre de cette rubrique !
4/ Pour que tu puisses parler d'autres choses que de jeux vidéo... Au passage Ino te remercie pour le verbe « gâcher ». Allez salut Monsieur Pourquoi.

Manu The King

Que gagne l'auteur de la Lettre du mois ?

Guillaume

Toute notre considération et le droit de frimer en société !

PS

Didou n'est pas un clown sadique, Joe le Dewley, Buzut, je crains que ton cas ne soit désespéré. Je ne connais pas d'astuce pour ton histoire de memory. Sic ! Marc, le jeu de tennis Yannick Noah... est très fun mais manque un peu d'intérêt seul. Merci Flatik pour la procédure d'installation. Kevin, tu aimes Sonic ? Tant mieux pour toi ! Big Boss, j'aime bien la techno et, en particulier, toutes les influences Goa. Desole Pierre, mais je n'ai pas le temps de te donner toutes les dates de sortie. Y 64, les jeux Nintendo et Rare sont pour l'instant les meilleurs sur 64 (GoldenEye, Diddy Kong Racing, Banjo-Kazooie...). Je ne sais pas s'il y aura un Street sur 64, mais pour l'instant, en tout cas, il n'y a aucun jeu de baston digne de ce nom sur 64. Alu Minium, je ne sais plus si c'était du pâté de têtes de grenouilles ou des tripes de rat ! Pfouf, j'ai beaucoup aimé le Soldat Ryan ! Pas de nouvelle du camion, sorry Micho. Salut PlayerMan et merci pour ta cruv ! Rémycrophone, IAM est sans conteste le groupe de rap français le plus abouti, mais je ne crache pas sur quelques tires d'Assenik, grâce aux voix brillantes de Calbo et Lino. Message à Fata, Fière et rère et les trois Teumés : sous la langue ! Viper, Y n'y a aucune allusion sur la Seconde Guerre mondiale dans ce papier. Toodrw, je ne trouve pas les codes, mais j'ai passé le message à Wonder. Alucard (?), je ne retrouve pas les dessins ! Merci Loïd pour ton dessin et un conseil l'adaptateur n'est pas indispensable si tu n'as pas d'autres jeux multiplayers. Fred, le stresse, pas de panique la Play' a de beaux jours devant elle. Merci Mulu pour les compliments. Ciao Big Boss ! Dem, la K7 est dans le *Player Station* spécial Tekken 3... Oups... désolé ! Je passe la carte à Clara, mais tu vais dans quelle galère tu te mets... Exterminateur de smurf... moi pas comprenons encore ! Bravo DJ Sam, très très très fort le coup de la Redoute ! Désolé de l'avoir déçue Pascale M., mais nous ne « blistons » pas les mags pour vous arnaquer mais pour pouvoir mettre les plus produits. Merci pour ton petit mot et, si tu me le permets, je t'embrasse. Merci Remy pour la carte FF VIII, tes trucs ont été transmis.

PSYGNOSIS
PlayStation
The Adventures of
ALUNDRA
アランドラ
psygnoline
Exclusivement dans la version française officielle : inclus le guide d'aide stratégique de 64 pages
90%
Le meilleur action-RPG de la PlayStation ! un must, tant pour les fans que pour ceux qui voudraient débuter dans le genre.
ega Hit, Consoles +
8/10
La PlayStation a enfin son Zelda.
Total Play
Un jeu indispensable pour les fans d'aventure. La traduction française est une totale réussite.
***** HIT - CD Consoles
L'après Final Fantasy a un nom : Alundra. Un produit puissant, un grand jeu comme on les aime... des heures et des heures de plaisir.
PlayStation Magazine
7/10

Stop info

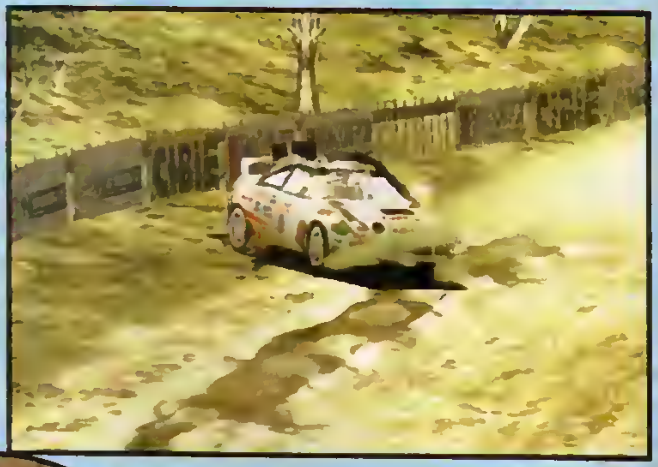
DREAMC

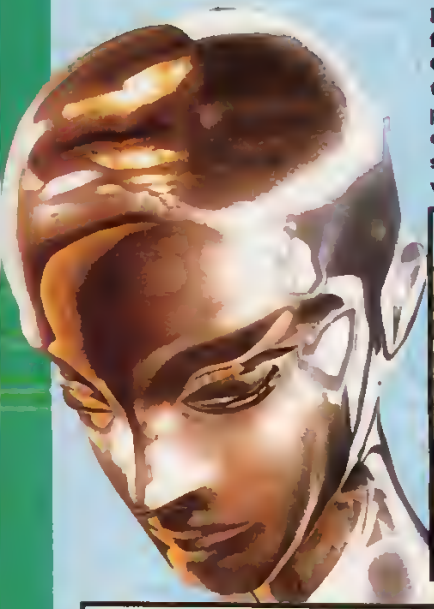
La « dernière chance » de Sega est sortie le 27 novembre au Japon. Voici les jeux et accessoires disponibles le jour même de son lancement.

Virtua Fighter 3 tb, le mythique jeu de baston, devrait faire parler de lui. La conversion DreamCast est quasi identique à la borne avec, en bonus, des modes de jeu supplémentaires ! Sega Rally 2, la référence des jeux de course en arcade, sera également disponible. Ces deux titres signés Sega, et prévus de longue date, seront sans doute les plus vendus sur Dreamcast.

Les autres font un peu figure d'outsiders : Goziila Generations, le jeu qui permet de se défouler en rasant quelques villes japonaises, devrait connaître toutefois un succès d'estime. Pen Pen Tri Icelon, le « Mario Kart » avec des pingouins, de General Entertainmant, et July, le jeu d'aventure graphique de Forty-five, se partageront les fonds de tirelire des Japonais.

Cinq accessoires différents accompagneront également la sortie de la DreamCast : la Visual Memory (VMS), le paddle, évidemment, mais aussi le volant et le stick





Virtua Fighter 3

Akira contre Shun, un duel que l'on va enfin pouvoir vivre sur Dreamcast.

L'adaptation DreamCast de VF 3 est en tous points fidèle à la borne.

AST

Sega Rally 2

arcade qui permettront de profiter de VF 3 et Sega Rally. Moins conventionnel, le clavier Dreamcast pour surfer sur le Net plus facilement.

À venir

Depuis la fin du Tokyo Game Show, d'autres jeux étonnants ont été annoncés sur DC. Ainsi Grandia 2, la suite du RPG phare de la Saturn, est en développement chez Game Arts. Tous les personnages sont modelés en polygones, et les lieux traversés sont d'une beauté féerique. Ce pourrait bien être le Final Fantasy de la DreamCast !
Puyo Puyo, quatrième volet du Tetris-like d'ASCII, très populaire au Japon, profite de la haute résolution de la DreamCast pour des graphismes somptueux. Prévu en mars 1999.

Grandia 2

Grandia 2, le Final Fantasy de la DreamCast ? L'avenir nous le dira...

Buggy Heat

Giant Gram

Aero Dancing

Puyo Puyo 4

Aero Dancing Featuring Blue Impulse sera le premier simulateur de voltige aérienne sur console. C'est CRI, un nouvel éditeur, qui annonce pour février ce jeu d'un nouveau genre, où l'on pourra jouer à quatre simultanément et s'amuser à imiter les figures de la patrouille de France.
Buggy Heat, toujours de CRI, est annoncé pour mars prochain. Comme son nom l'indique, il s'agit d'une course de buggies customisés, auquel on pourra jouer à deux, et qui supportera le futur « Pack Vibration » de la DC (prévu lui aussi en mars 99).
Enfin, Sega, qui possède la licence officielle de la ligue de catch « Zen Nihon Prowrestle », développe Giant Gram, un jeu de... catch très réaliste et tout en 3D, qui acceptera quatre joueurs simultanément.

Player One POCKET

Trucs et Astuces

PlayStation et Nintendo 64
La solution à tous vos problèmes

Les codes et astuces des meilleurs jeux PlayStation et Nintendo 64 enfin réunis dans une nouvelle collection

Vol 4 : Les plans complets de Banjo &Kazooie et Diddy Kong Racing + des tonnes de trucs et astuces Doom 64, Fifa 98...

Trucs et Astuces Nintendo 64

Trucs et Astuces PlayStation

NOUVEAU

Vol 5 : spécial Tekken 3 + des tonnes de trucs et astuces Gran Turismo, Fifa 98...

Trucs et Astuces PlayStation

Vol 1 : Command & Conquer, Cool Boarders, Crash Bandicoot, Final Fantasy VII, LBA, Tomb Raider...

Trucs et Astuces Nintendo 64

Vol 2 : Les plans complets Super Mario et GoldenEye 007 + des tonnes de trucs et astuces Doom 64, Duke Nukem

Trucs et Astuces PlayStation

Vol 3 : Les plans complets de Tomb Raider 2 + des tonnes de trucs et astuces Final Fantasy VII, Odyssée D'Abe,...

Trucs et astuces : Collection Player One Pocket : 35 F.
En vente chez tous les libraires et magazins spécialisés.

Sensible Soccer 2000

Cette suite de Sensible Soccer est disponible dans les magasins à l'heure où vous lisez ces lignes. Ne l'ayant pas reçu à temps, nous n'avons pu le tester dans ce numéro. Mais rassurez-vous, vous ne manquez pas grand-chose, car ce jeu ressemble plus à un titre 8 bits qu'à un hit !

Console : PlayStation
Éditeur : GT
Sortie France : disponible

World League Soccer 99

Tout comme le vieux 98, ce jeu est un [illegible] d'Eidos, Olympic Soccer, développé par Silicon Graphics. Initialement, World League Soccer 99 [illegible] pour la qualité qu'il peut offrir sur PlayStation. Par ailleurs, il bénéficie du

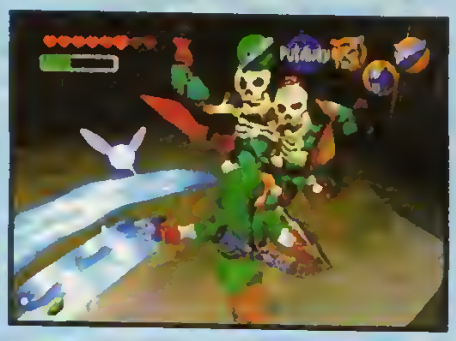
parrainage de Michael Owen, le jeune star montante [illegible] Manche, mais [illegible] ? Bien [illegible]

Console / PlayStation
Éditeur : Eidos
Sortie France : janvier

Confirmation ZELDA

On vous en parle depuis des lustres. Vous en avez rêvé, mais ne l'avez jamais touché... Et pourtant, la fin du tunnel approche. Que la lumière soit : Zelda débarque !

11 décembre 1998. Notez bien cette date dans vos agendas, elle est quasi historique ! Ce jour-là, la version N64 de Zelda déboulera en France. Chez Nintendo, on nous a affirmé que les délais seraient tenus. Alors, nous direz-vous, pourquoi n'y a-t-il pas le test de Zelda dans ce numéro de *Player* ? Eh bien, tout simplement parce que nous n'avons pas pu mettre la main sur une version du jeu... avant notre fatidique bouclage ! Dommage, nous aurions aimé vous faire découvrir en long, en large et en travers cette fabuleuse épopée de Link. Mais ce n'est que partie remise. Rendez-vous donc dans notre prochain numéro pour un test complet sur le jeu le plus attendu de l'année. En attendant, croisons les doigts et invoquons le pouvoir de la « Triforce » pour qu'aucun report inattendu ne vienne détruire notre rêve... Sait-on jamais !



Console : N64
Éditeur : Nintendo
Sortie France : 11 décembre (Japon : 21 nov., USA : 23 nov.)

1 H 30 MN

Le 21 octobre, jour de la sortie de la Game Boy Color au Japon, la plupart des boutiques de Tokyo ont dû afficher dès 11 h un panneau pour indiquer qu'elles étaient en rupture de stock. Il faut dire que dès 8 h 30 mn, de très longues files d'attente (composées de salariés, étudiants, mères de famille...) s'étaient formées devant les boutiques du quartier de Shinjuku. Et ces acheteurs étaient tellement nombreux que la totalité des GB Color mises en vente s'est volatilisée en 1 h 30 mn — et le réapprovisionnement n'est pas encore assuré ! Bien sûr, Nintendo se frotte les mains puisqu'il prévoit de vendre 1 million d'unités de sa portable couleur d'ici à Noël, rien qu'au Japon.

COLONY WARS

VENGEANCE

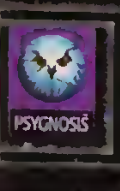
PSYGNOSIS PRÉSENTE L'ÉPOPÉE SPATIALE ULTIME SUR PLAYSTATION. LA LIGUE DES MONDES LIBRES VOUS A EMPRISONNÉ ! COMME 3E VOLUME DE COLONY WARS, LA QUÊTE DE LA VENGEANCE A SONNÉ ! PLUS DE 40 MISSIONS INTENSES AVEC DES BATAILLES SPATIALES ÉPIQUES, DES COMBATS SPECTACULAIRES, DES TIRS, DES MISSIONS PLANÉTAIRES, DES ENVIRONNEMENTS NATURELS INCROYABLES, 5 NOUVEAUX SYSTÈMES, 7 NOUVELLES ARMES ET DES EFFETS SPÉCIAUX INTENSES ! PLUS DE 20 ARMES FATALES POUR UNE PUISSANCE DE FEU EXTRÊME ! DE SÉQUENCES CINÉMATIQUES ÉPIQUES DIGNES DU CINÉMA ROYAL ! BANDE ORIGINALE UNIQUE ET SOUPLE ! ...de loin le meilleur et le plus beau jeu du genre. *Méga Hit Consoles +, 91%*

Un très bon titre, inimité et fignolé... j'achète ! *Playstation Magazine, 8 / 10.*

Proprement hallucinant. *Playmag, 17 / 20.*

Un must incontournable ! Un intérêt exceptionnel. *Hit CD Consoles, *****.*

A acheter les yeux fermés. *Consoles News, 92%.*



DOLBY SURROUND

Déjà disponible

© 1998 Psygnosis Limited. Colony Wars, Vengeance and the Colony Wars logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Europe. Dolby, Dolby Surround and the Dolby Surround logo are trademarks of Dolby Laboratories. PlayStation and the PlayStation logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

Godzilla

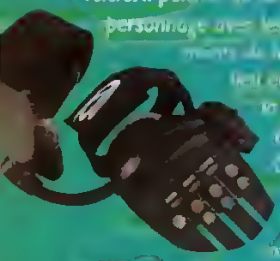
Après ses dernières aventures sur grand écran et à l'heure où la version DreamCast débarque au Japon, Godzilla verra également de venir sur le portable

de Nintendo. Représentant qu'il s'agit d'un mélange de jeu-jeune et de réflexion (idée comme il est arrivé à la mode à la bourse, le tout sera pour le premier numéro.

Console : Game Boy
Editeur : Infogrammes
Sortie France : disponible

« Padagogo » Handyglove

Ce dispositif de contrôle à gauche à vitre bras au coupon de Velcro. Il permet de danser vous personnage avec les mouvements de la main en tout cas, pour le prix de location. C'est un poser soire mais original



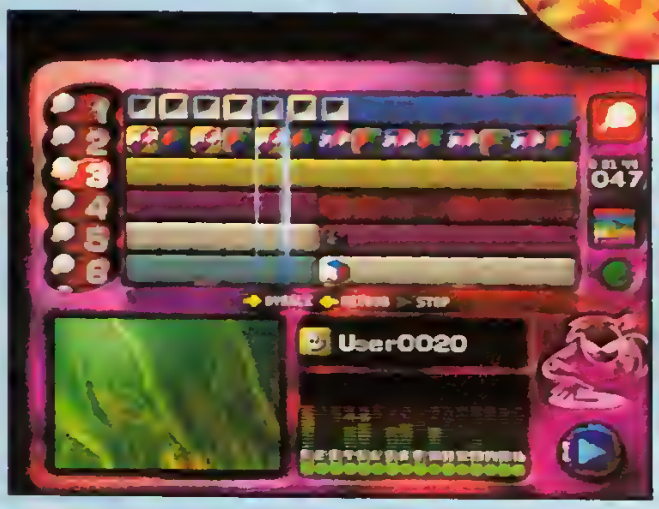
mais difficile à maîtriser et qui doit, à la longue, provoquer des tendinites ! S'il en vous lang à

maîtriser, aucun jeu en outre ne l'exploite réellement pour le moment. Ce qui le rédit au rang de simple curiosité et c'est bien dommage.

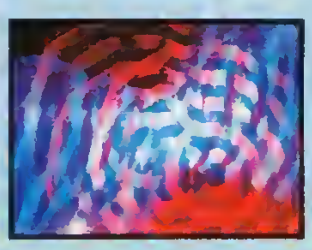
Editeur : Reality Quest
Prix : 299 F

Just play it MUSIC

Annoncé en test le mois dernier, Music nous posait un cas de conscience... En effet, comment, concrètement, noter un jeu qui n'en est pas un ?



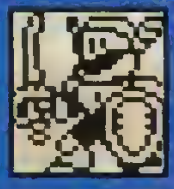
Codemasters sort des sentiers battus en vous offrant la possibilité de créer vos propres musiques, ainsi que vos clips vidéo les plus psychédéliques. Pour l'audio, vous disposez de seize pistes, pas moins de 750 riffs classés par genre (ambient, house, drum, bass, techno et trip hop) et de 3 000 sons d'instruments. Vous pouvez, dans un premier temps, tout simplement sélectionner ces sons puis les « poser » sur les pistes. Avec un minimum d'oreille, vous serez rapidement apte à composer quelque chose d'audible. Vous pouvez ensuite créer vos propres sons, les éditer (en un mot les torturer à volonté), les mettre en boucle ou agir directement sur les BPM (Beat Per Minute).
Pour la vidéo, même punition, avec seize canaux et 300 séquences vidéo. La gymnastique est identique, mais la gestion s'avère sensiblement plus délicate. Dans tous les cas, un menu déroulant vous indique en permanence la fonction des touches pour les différentes manipulations. Pour finir, pensez à libérer une memory card pour enregistrer vos créations, car, suivant leur complexité, elles peuvent être gourmandes en mémoire ! Et si l'inspiration venait à vous manquer, il vous suffira d'utiliser la fonction « Lecteur CD » pour écouter le compact de votre choix, tout en laissant carte blanche au soft pour concocter un clip en direct.
Bref, après Sub et Baby Universe, Music est une bonne alternative pour le compositeur qui sommeille en vous. Seul bémol, les temps de chargement un peu longs, lorsque vous désirez écouter les sons préenregistrés. C'est gavant lorsque l'on est en pleine création !



Console : PlayStation
Éditeur : Codemasters
Sortie France : disponible

POCKET STATION

Depuis le Tokyo Game Show, près de 31 titres ont été annoncés comme compatible avec le PDA. Le premier d'entre eux, Crash Bandicoot 3, contiendra (pour le marché japonais, évidemment), deux jeux différents : Dokodemo Crash Kun, qui permet de faire vivre Crash dans son Pocket Station (il mange, regarde la télé, dort) à la façon d'un Tamagotchi et Dokodemo Dancing, une sorte de Parappa avec Crash en vedette. Plusieurs titres comme Final Fantasy VIII, Monster Farm 2, Theme Aquarium et Monster Race permettront d'élever des animaux dans la portable. Enfin, les plus intéressants des titres annoncés sont Pocket Dungeon, sorte de jeu de rôle dans un labyrinthe en fausse 3D, et Pocket Muumuu qui permet de jouer à des jeux sur PlayStation et de gagner des crédits pour obtenir des tas de minijeux sur portable. Ce sont les seuls créés spécifiquement pour la Pocket Station.



Si tu préfères payer plus cher c'est ton problème

Club Européen du MULTIMEDIA

C'est le bon plan !
pour acheter tes jeux moins chers !

Jusqu'à **5 JEUX** au choix **99 F** TTC CHACUN + Frais d'envoi

1er Cadeau 1 K7 Vidéo des meilleurs jeux pour consoles

2e Cadeau Une superbe Montre Chrono

3e Cadeau Un Cadeau Surprise Si tu réponds dans les 8 jours

Offre valable jusqu'au 30/06/99

Profite de cette offre et bénéficie de tous les privilèges du Club Européen du Multimédia

- **Aucun droit d'entrée, ni cotisation annuelle.**
- **Un Catalogue de 148 pages couleur** chaque trimestre : des Jeux, des Infos, des nouveautés ...
- **Des CADEAUX**, en accumulant des Points fidélité !
- **Un Choix Exceptionnel** constamment réactualisé : plusieurs milliers de titres présentés dans notre Catalogue.
- **Toute la production française** + tous les "Best Sellers" Américains !
- **Une Garantie d'Économie** : chaque Jeu acheté au "Prix Club Euro" (déjà -10 % sur le prix non adhérent), donne droit à une **Réduction Supplémentaire** sur un second Jeu.
- **Une livraison encore plus rapide** (48 h par Colissimo) en commandant par **Téléphone**, par **Internet** ou par **Minitel** **24 h / 24 h, 7 jours sur 7.**
- En échange de tous ces privilèges, tu as juste à acheter 3 Jeux Console, CD-ROM au prix Club par an, pendant 2 ans, même les moins chers

BON D'ESSAI

PO1239 PS53

A Retourner dès aujourd'hui à : CLUB EUROPEEN DU MULTIMEDIA, B.P. 72 - 59963 Croix Cedex

Voici le (les) JEUX que je choisis :

1er N° 2e N° 3e N° 4e N° 5e N°

Attention Certains titres comptent double

Vos Cadeaux : mon K7 Vidéo + mon superbe Montre Chrono + mon Cadeau Surprise si vous réponds dans les 8 jours

Je possède également un ordinateur : ☐ PC ☐ MAC

JE DE SUIS PAS DÉJÀ ADHÉRENT DU CLUB EUROPÉEN DU MULTIMÉDIA NI DU CLUB EUROPÉEN DU CD-ROM

Envoyez-moi (ceux) Jeu(x) dont j'ai noté (ceux) numéro(s) ci-contre avec que mon Cadeau Gratuit. Si dans les 10 jours, je ne suis pas pleinement satisfait, je vous (ceux) retourne et sera intégralement remboursé (hors frais de port). Si je décide de (ceux) garder, je deviendrai membre du Club Européen du Multimédia sans droit d'entrée ni cotisation annuelle. Je recevrai par la suite ma carte d'adhérent et mon premier Catalogue Magazine. Je m'engage à acheter seulement 3 Jeux Console, CD-ROM ou CD-Fun moins par an, pendant deux ans. Chaque trimestre, il me sera présenté la sélection du Club. Si je désire la recevoir, je n'aurais rien à faire : elle me parviendra automatiquement. Si je désire un autre Jeu ou pas de Jeu du tout, je vous retournerai la carte-réponse jointe à mon Catalogue Magazine avant la date limite indiquée. Je bénéficierai du tous les privilèges du Club pendant 2 ans minimum. Ensuite mon adhésion sera renouvelée d'année en année par tacite reconduction. Et si je souhaite quitter le Club, je vous prévendrai par simple lettre et mon adhésion sera résiliée immédiatement.

☐ Je réserve 1 JEU Sort compte double : je joins mon règlement de 136,98F (99 F + 38,98 F de frais d'envoi)
☐ Je choisis 2 JEUX au 1 JEU compte double : je joins mon règlement de 237,96 F (198 F + 38,98 F de frais d'envoi)
☐ Je choisis 3 JEUX dont 1 JEU + 1 JEU compte double : je joins mon règlement de 336,94F (297 F + 38,98 F de frais d'envoi)
☐ Je choisis 4 JEUX au 2 JEUX compte double : je joins mon règlement de 435,92 F (396 F + 38,98 F de frais d'envoi)
☐ Je réserve 5 JEUX au 3 JEUX + 1 JEU compte double : je joins mon règlement de 534,90 F (495 F + 38,98 F de frais d'envoi)

Je règle par : ☐ Chèque* ☐ Mandat-Lettre* (*Libellés à l'ordre du Club Européen du Multimédia)
☐ CB N° _____ Expire le _____

Supplément frais de port : Belgique, Suisse, Luxembourg : 70 F - Dom Tom : 80 F - autres pays : nous consulter.
☐ Je choisis deux livres sur mesure, j'ajoute 30 F.

(MAJUSCULES SVP) ☐ M. ☐ Mme. ☐ Mlle.
Nom _____ Prénom _____
Né(e) le _____ Tél _____
Adresse _____
Code Postal _____ Ville _____

Date _____
Signature obligatoire

Conformément à la loi informatique et Liberté vous disposez d'un droit d'accès et de rectification vous concernant. Tu nous informerons vous pouvez être amené à recevoir d'autres informations. Si vous ne le souhaitez pas, cochez la case ci-contre ☐

Multimédia Concept International RCS Roubaix-Tourcoing 414 579 129 SNC au capital de 152 000 F
246 Rue Jean Jaurès 59100 Roubaix Cedex Tél. : 0 [illegible]

DISPONIBLES SUR CATALOGUE
Tous les jeux pour Playstation et Saturn

SEGA SATURN

Par Téléphone, 0·836·670·505

Par Minitel, ·3615 CECD

Chirdé ici

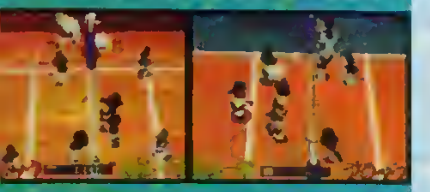
PlayStation et le logo PlayStation sont des marques commerciales de SONY Computer Entertainment Inc. Sega Saturn et le logo Sega Saturn sont des marques commerciales de SEGA Enterprises Ltd. Toutes les autres marques sont déposées par leurs propriétaires respectifs.

Sampaguita et consorts

Vous avez remarqué qu'en tête des charts japonais (voir le Top dans ce numéro) se trouve un jeu nommé Sampaguita, où vous devez aider une fille à retrouver la mémoire. Il fait partie d'une série de jeux d'aventure graphique proche d'un feuilleton, les « Yaru Drama » (« Je fais mon film ») de SCEI. Chacun d'entre eux propose une intrigue et des graphismes différents, mais le système de menus est identique. Double Cast, Kisetsu wo Dakishimete comme Yukiwari no Hana se jouent de la même façon. Le plus par rapport aux autres jeux d'aventure, ce sont les rebiplies fine qui donnent envie d'y rejouer.

Waku Waku Volley

Le volley ball n'a pas vraiment de chance avec les consoles, mais voici l'injustice réparée par Athena. Waku Waku Volley propose pertes de petits SD comiques, mais l'aspect tactique du jeu, avec ses feintes attaques



en seconde ligne, chaussettes et smashes délayés sont admirablement représentés. Il est possible de ne jouer qu'avec un seul bouton pour débuter, puis de passer aux autres commandes plus techniques. Un exemple à suivre.

Console : PlayStation
Éditeur : Athena
Sortie Japon : dispo

X-Games PROBOARDERS

Dans la famille des X-Games, la PlayStation accueille un petit nouveau, dédié au snowboard.

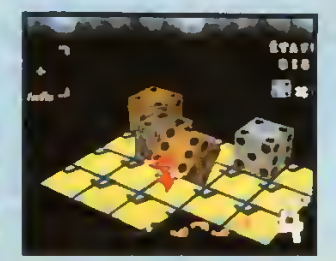
Les jeux de l'extrême regroupent un bon paquet de disciplines tel que le roller, le VTT, la luge à roulettes, la chute libre, mais aussi le snowboard, spécialité à laquelle est consacrée Proboarders. À première vue, ce jeu impose des arguments

esthétiques très convaincants. Les boarders sont fort bien modélisés et les textures de la neige peut-être plus probantes que dans Cool Boarders 3. C'est dire ! Snowpark, half pipe, tremplin, toutes les pistes sont ici prévues pour vaincre la gravité. Cela dit, Cool Boarders propose déjà tout ça, plus bien d'autres choses, et en nombre ! Bref, aussi prometteur soit-il, Proboarders a intérêt à se montrer plus convaincant à l'usage.

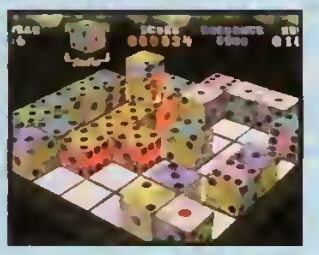
Console : PlayStation
Éditeur : Sony
Sortie France : janvier

DEVIL DICE

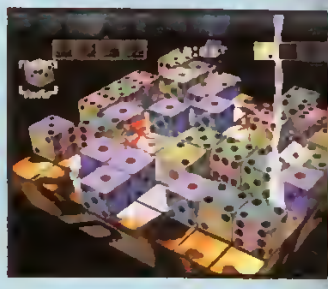
Il y a parfois des titres qui font craquer la rédaction... un peu comme Devil Dice. Il s'agit d'un jeu de réflexion en haute résolution, à mi-chemin entre Kurushi et Bust-A-Move, à la différence près que, cette fois, il est question de dés. Le concept propose de regrouper ces derniers par paires lorsqu'il s'agit



de 2, par tierces lorsqu'il s'agit de 3, etc. jusqu'à 6. Cela paraît idiot, dit comme ça, mais c'est incroyable ce que Devil Dice



est prenant, grâce notamment à un système de combos très judicieux et aux as qui, eux, ne se regroupent pas. On trouve des modes Arcade, Puzzle,



Battle (à la Bomberman), rien ne manque. Devil Dice pourrait bien réussir le pari d'être le premier jeu de réflexion véritablement convivial.

Console : PlayStation
Éditeur : Sony
Sortie France : janvier

706	❑ SPIDER-MAN EXTRA	110 F (6 n°)	713	❑ X-MEN EXTRA	145 F (6 n°)	721	❑ FANTASTIC FOUR	230 F (12 n°)	700	❑ SPIDER-MAN	240 F (12 n°)
724	❑ GENERATION X	115 F (6 n°)	715	❑ MARVEL TOP	160 F (6 n°)	722	❑ IRON MAN	230 F (12 n°)	701	❑ X-MEN	240 F (12 n°)
5	❑ DEADPOOL	115 F (6 n°)	714/716	❑ X-MEN SAGA + MARVEL MEGA	212 F (8 n°)	712	❑ WOLVERINE	230 F (12 n°)	704	❑ MARVEL	240 F (12 n°)
709	❑ HULK	115 F (6 n°)				707	❑ X-FORCE	230 F (12 n°)	723	❑ MARVEL SELECT	240 F (12 n°)

SOIT 1 N° GRATUIT

SOIT 2 N° GRATUITS

MARVEL FRANCE

REVUES ÉGALEMENT DISPONIBLES EN KIOSQUE

Bulletin (ou photocopie) à retourner avec votre règlement (par chèque à l'ordre de Panini France) sous enveloppe affranchie à : MARVEL FRANCE - PANINI FRANCE Service abonnements - Z.I. Secteur D - B.P. 79 - 06705 St-Laurent-du-Var-Cedex.
Pour l'étranger, nous consulter au : **+33 4 12 57 65.**

Nom Prénom Né(e) le
Adresse Sexe ❑ F ❑ M
Code postal Ville
Montant total de votre commande : F
(les frais d'envoi sont inclus dans le prix des revues). Offre réservée à la France métropolitaine valable jusqu'au 28/02/99.

PANINI

*Plongez dans l'univers Marvel ! Abonnez-vous

Durée de l'abonnement: 12 mois. *Tout abonnement parvenu 15 jours avant la sortie du titre entrera en vigueur le mois suivant.*

Dans le cadre de la loi Informatique et Liberté, un droit de consultation et de rectification peut être exercé auprès de

Dekiru ! Game Center

Dans l'esprit de Theme Hospital, ce jeu de simulation vous invite à réaliser le rêve de tout Wonder devenir patron de votre propre salle d'arcade. Il vous sera donc de réaliser des travaux d'agrandissement, de choisir et disposer les bonnes cibles à tout, en plus des dépanneurs de consoles afin d'éviter les soucis inévitables des pannes... Seule limite : le temps : vous disposez de vingt années (1978 à 1998) pour devenir le succès ! de l'arcade !

Machine : PlayStation
Editeur : Shoeisha
Sortie Japon : 14 janvier

Pikachu Genkidechu

Bien, en gros, il s'agit d'exploiter la mascotte de Pocket Monsters (pardon, quand même Pikachu comme Pikachu. Pour vous en faire une idée, il faut le voir en le micro faire marcher le jeu !) Le principe est identique à celui de Pocket Station sorti sur PC l'année dernière. La reconnaissance vocale semble au point, et Pikachu répond à vos injonctions. Mais de là à passer des journées devant...

Console : N64
Editeur : Nintendo
Sortie Japon : cet hiver

Voodoo Child AKUJI

Alors que la plupart des gros titres déferlent comme prévu sur nos consoles en cette fin d'année, il est à noter quelques exceptions, qui ont raté le wagon de Noël.

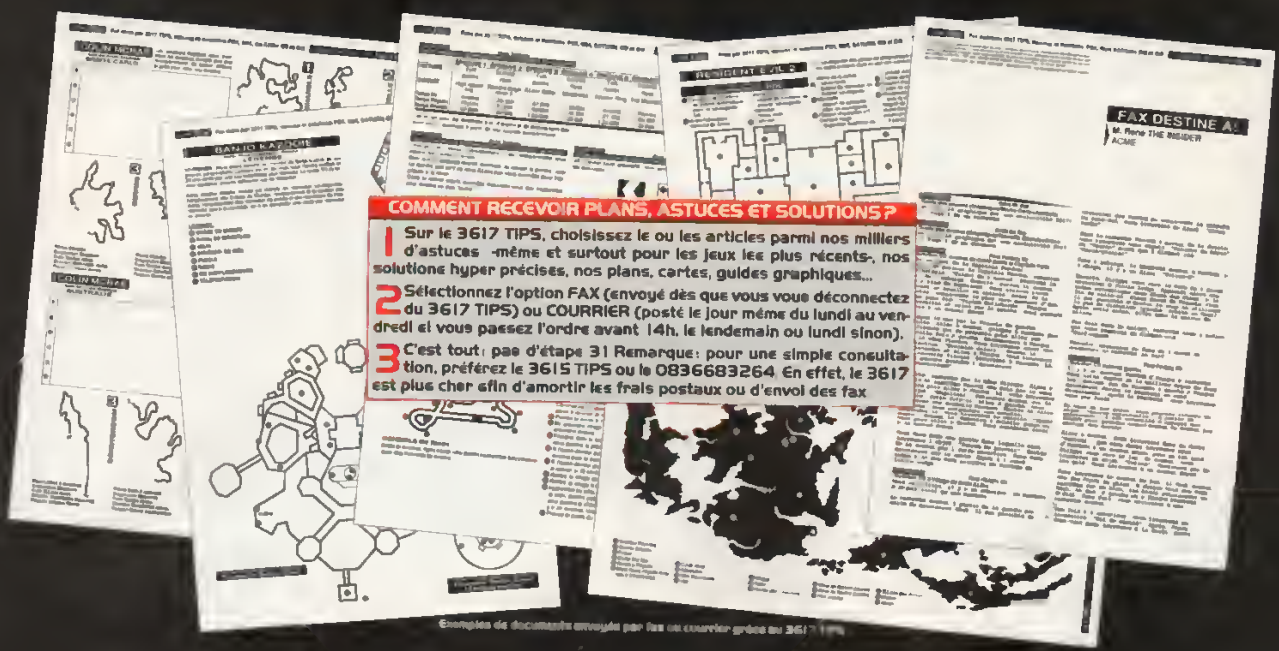
Tel est Akuji, un jeu de plate-forme 3D, qui présente pourtant toutes les caractéristiques d'une version définitive. On est donc en droit de se demander pourquoi l'éditeur a décidé de faire l'impasse sur Noël. La réponse est simple : Akuji est signé Eidos. Étant orienté plate-forme 3D, avec un maniement et un esprit assez arcade, l'éditeur n'a pas voulu faire de l'ombre à son produit phare : Tomb Raider III. En fait, Akuji s'inspire plutôt d'ODT. Vous y incarnez un sorcier vaudou qui, en plus d'armes, dispose d'une panoplie de sorts bien garnie. On y retrouve le concept de bonus à collecter et de 1 Up, quelque peu tombés en désuétude depuis l'avènement des 32 bits. Graphiquement très attractif et agréable à jouer, Akuji pourrait constituer l'une des surprises du début 99.

Console : PlayStation
Éditeur : Eidos
Sortie France : janvier

BLOODY ROAR 2

Sorti en arcade où sévissent le salon du jeu de baston violent et hyperpumped, où des kangourous se baffrent à coups de griffes, est déjà prêt à sortir sur PlayStation ! Cette conversion s'avère bien honorable à l'arcade. Tous les persos sont présents, et si la jouabilité est à la hauteur du volet précédent, ça va faire très mal. Rappelons que vous pouvez transformer votre personnage durant les combats en loup, lion, tigre et autres formes animales, pour une efficacité maximale. La nouveauté de cette séquelle ? La possibilité de sacrifier votre apparence bestiale pour une ultime attaque, qui ne laissera la barre de vie adverse.
On en grogne déjà d'impatience !

Console : PlayStation
Éditeur : Hudson
Sortie Japon : janvier



Exemples de documents envoyés par fax ou courrier grâce au 3617 TIPS

TIPS* à la DEMANDE par FAX ou COURRIER

3617 TIPS®

10000 Astuces, solutions, guides et plans PC et CONSOLES

MISE A JOUR 2 FOIS PAR SEMAINE

MINITEL
3615 TIPS
L'officiel des Tips* par minitel.

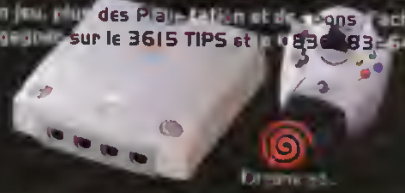
TÉLÉPHONE
0836683264
L'officiel des Tips* par téléphone.

GAGNEZ UN
PC MULTIMEDIA

Idéal pour le jeu : DVD Rom, Mpeg 2, 64 Mo de Ram, disque dur 6 Go, écran 17", enceintes+caisson de grave, carte graphique 3D, carte son Prologic. Valeur : +12 000F. À gagner sur le 3615 TIPS. Engagement : vous le recevrez avant noël ! Garanti 3 ans.

GAGNEZ LA
DREAMCAST

et un jeu, plus des PlayStation et des jeux à l'achat. À gagner sur le 3615 TIPS et le 0836683264.



* TIPS : Essais réalisés sur le jeu, sous réserve de mise hors jeu par l'éditeur du jeu concerné.

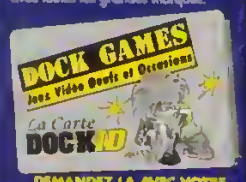
DOCK GAMES

Jeux Vidéo Neufs et Occasions

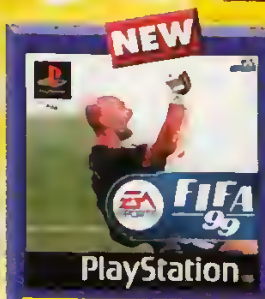
OFFRE SPECIALE
DOCK GAMES (offre limitée)
CONSOLE PLAYSTATION
+ 1 MANETTE DUAL SHOCK
+ 1 MANETTE SIMPLE
+ 1 CARTE MEMOIRE

DOCK GAMES S'ENGAGE

- A VOUS RACHETER CASH* VOS JEUX ET VOS CONSOLES. Nos tarifs sont clairement définis par notre argus du jeu vidéo.
- A VOUS DONNER DES PRIVILÈGES AVEC LA CARTE DOC-KID.
- A VOUS PROPOSER EN PERMANENCE UN CHOIX DE JEUX D'OCCASION COMME NULLE PART AILLEURS. Chaque magasin présente environ 3000 jeux d'occasion.
- A VOUS OFFRIR LES DERNIÈRES NOUVEAUTÉS À UN PRIX DOCK GAMES. Dock Games traite en direct avec toutes les grandes marques.



DEMANDEZ LA AVEC VOTRE PROCHAIN ACHAT**



OFFRE* SPECIALE DOCK GAMES

3000 PORTE MONNAIE OFFERTS POUR L'ACHAT D'UN JEU

Le plus célèbre des jeux de foot dans sa nouvelle version : les 20 plus grandes équipes européennes et leur stade, 220 clubs de première division des 12 meilleurs championnats du monde entier, 42 équipes nationales. Plus complet, plus jouable, plus beau, l'après Coupe de Monde ne fait que commencer ! PSX

LA PLUS CÉLÈBRE DES AVENTURIÈRES de charme repart pour de nouvelles aventures, de l'Inde mystérieuse au pacifique sud, UN HIT INCONTOURNABLE PSX

TOMB RAIDER III
ADVENTURES OF LARA CROFT

399F

+ LA CARTE MEMOIRE (1 mega) COLLECTOR "LARA CROFT"

OFFRE* SPECIALE DOCK GAMES

STATUETTE Lara Croft
(Résine - 37cm)
DISPONIBLE DANS NOS MAGASINS

299F

NOUVEAUX MAGASINS

FRANCE - EUROPE - SUISSE - DOM TOM

AUTUN
10 bis, rue Guérin
(voir minitel)

LIMOGES CENTER
15, rue du Consulat
05.45.94.43.15

NEVERS CENTER
Galerie de Rémigny
03.86.61.23.32

BRUXELLES CENTER
41, rue Marché aux Poulets
Tél. (en cours)

LA ROCHE SUR YON CENTER
Place de Vendée
101, bd Aristide Briand
02.51.47.39.52

SAINTES CENTER
15, avenue Gambetta
05.46.74.13.56

LORIENT CENTER
5, passage du Blavet
02.97.21.69.73

MONTBELIARD
12, Faubourg de Besançon
03.81.91.00.52

BARENTIN CENTER
Galerie Carrefour
C/Ciel du Mesnil Roux
02.35.91.98.88

VANNES CENTER
4, rue des Vierges
02.97.42.60.60

ANGOULEME CENTER
CENTRE LECLERC
47, rue de Périgueux
05.45.94.43.15

ARLES CENTER
34, rue du 4 Septembre
04.90.96.84.81

MONTARGIS
7 bis, rue de l'ancien Palais
02.38.98.00.67

CALAIS CENTER
28, rue de la Tannerie
03.21.19.49.59

ST QUENTIN CENTER
Place de l'Hôtel de Ville
03.24.57.43.19

FRANCE

ABBEVILLE	Tél : 03 22 24 90 50
AGEN	Tél : 05 53.87.83.52
AIX en PROVENCE	Tél : 04 42 63 60 10
ALBI	Tél : 05 63 49 64 40
AMIENS CENTER	Tél : 03.22.92.35 85
ANGERS CENTER	Tél : 02 41.87.50.14
ANGLET CENTER	Tél : 05 59.03.72.03
ANGOULEME CENTER	Tél : 05 45.94.43.15
ANNECY	Tél : 04.50 51.44.66
ANNEMASSE	Tél : 04.50.87.18.75
ARLES	Tél : 04.90.96.84.81
ARRAS	Tél : 03 21.23.43.25
AUBERVILLIERS	Tél : 01.43 52.70.23
AUXERRE	Tél : 03 86.52.22 21
AVIGNON	Tél : 04 90 82.22.61
BARENTIN CENTER	Tél : 02.35.91.98.88
BESANÇON	Tél : 03 81 81.87 09
BEZIERS	Tél : 04 67.28.03 91
BLOIS	Tél : 02 54 78 87 38
BORDEAUX CENTER	Tél : 05 56.31.28.29
BOULOGNE sur MER CENTER	Tél : 03.21.30.30.09
BOURG-EN-BRESSE	Tél : 04 74 22.71.74
BREST CENTER	Tél : 02.98.46.11.46
BRIGNOLES	Tél : 04.94.72 05.45
BRIVE	Tél : 05 55.17.82 30
CALAIS CENTER	Tél : 03.21.19.49.59
CAMBRAI CENTER	Tél : 03.27.78.77.43
CHALON S/SAONE	Tél : 03 85.43.68 60
CHAMBERY	Tél : 04 79 60 03 61
CHARLEVILLE-MEZIERES	Tél : 03 24.57.43.19
CHATELLERAULT	Tél : 05 49.21.80 75
CHATEAU-GONTIER Corner	Tél : 02.43.70.27 46
CHOLET	Tél : 02 41 46 06.01
CLERMONT-FERRAND	Tél : 04 73 28.83 37
COGNAC	Tél : 05 45 35 07 45
CREIL CENTER	Tél : 03 44.28.56.64
DIEPPE	Tél : 02 35 84.63 90
DIJON	Tél : 03.80 66 95 64
DUNKERQUE CENTER	Tél : 03.28 66.73.73
FECAMP	Tél : 02.35 29.90 00
FONTAINEBLEAU	Tél : 01 60 72.80 68
FREJUS	Tél : 04 94 63.64.15
GRENOBLE	Tél : 04 76 47 14 25
HAGUENAU	Tél : 03 88.73.53 56
LA ROCHELLE	Tél : 05 46 41.26 01
LA ROCHE sur YON CENTER	Tél : 02.51.47.39.52
LA VARENNE St HILAIRE	Tél : 01.41 81 03.17
LE HAVRE CENTER	Tél : 02.35.19.36.46
LE PUY en VELAY	Tél : 04 71.09 37.17
LENS CENTER	Tél : 03.21.28.48.45
LES LILAS	Tél : 01.43.63.05 37
LILLE	Tél : 03 20.51.44 75
LIMOGES CENTER	Tél : 05.45.94.43.15
LORIENT CENTER	Tél : 00.97.21.69 73
LYON	Tél : 04 78.60 33 60
MACON	Tél : 03 85.40 91.74
MARSEILLE	Tél : 04.91.78.96.75
MEAUX	Tél : 01.00.26.11.55
MELUN	Tél : 01.64.37.41.66
METZ	Tél : 03.87 38 33 33
MONT de MARSAN CENTER	Tél : 05.58.06.39.51
MONTARGIS	Tél : 02.38.98 00.67
MONTAUBAN	Tél : 05 63 66 57 33
MONTBELIARD	Tél. : 03.81.91.00.52
MONTELIMAR	Tél : 04 75.01.75 82
MORLAIX	Tél : 02 98 46.11 46
MOULINS	Tél : 04 70.34 08 95
NEVERS CENTER	Tél. : 03.86.61.23.32
NIMES	Tél : 04.66.21.51.33
NIORT	Tél : 05.49.77 06.13
ORLEANS	Tél : 02.38.77.98.30
PAU CENTER	Tél : 05.59.72.91.22
QUIMPER CENTER	Tél : 02.98.94.29.18
REIMS	Tél : 03 26.77 66 76
RENNES	Tél : 02 99.31.11 26
RODEZ	Tél : 05.65.66 64.66
SALLANCHES CENTER	Tél : 04.50.86 49.11
SAINTES CENTER	Tél : 05 46.74.13.56
SALON DE PROVENCE	Tél : 04.90 56.81.21
SARREGUEMINES	Tél : 03 87 02 96.00
ST NAZAIRE	Tél : 02 40 22 80 15
ST QUENTIN CENTER	Tél : 03.24.57.43.19
STRASBOURG	Tél : 03 88 23 54.81
TARBES	Tél : 05 62 44.92.92
TARNOS	Tél : 05 59.64.15.66
THIONVILLE	Tél : 03.82.53.51 11
THONON les BAINS	Tél : 04.50.71.69 02
TROYES	Tél : 03.25.73.11.28
AUTUN	(consulter le minitel)
VALENCE	Tél : 04 75.68 72 90
VALENCIENNES CENTER	Tél : 03.27.47.30.60
VANNES CENTER	Tél : 02.97.42.60.60
VOIRON Corner	Tél : 04.76.66.66.27

EUROPE

BRUXELLES CENTER	Tél : (en cours)

SUISSE

FRIBOURG	Tél : 026 322 82 52
GENEVE - CHARMILLES	Tél : 022.640 03.40
GENEVE - PLAINPALAIS	Tél : 022.800 30.80
GENEVE - EAUX-VIVES	Tél : 022 700 63 63
GENEVE - MEYRIN	Tél : 022 980.07.80
LAUSANNE	Tél : 021 328 04 14
MORGES	Tél : 021 801.77 68
SIGNY	Tél : 022.363.03.08
SION	Tél : 027.323.63.65
YVERDON LES BAINS	Tél : 024 426 68 00

NOUS RECHERCHONS DES PARTENAIRES POUR L'OUVERTURE DE MAGASINS EN SUISSE
CONTACT Raymond IGLESIAS 079.212.05 80

DOM TOM

FORT de France	Tél : 05 96 63 12 13
POINTE à PITRE	Tél : 05 90 93 20.69
St DENIS de la REUNION	Tél : 02.62.41.86 24

RAVE : CNMPO 04 72 72 08 11

DUAL PACK
CONSOLE PLAYSTATION
+ 1 MANETTE ANALOGIQUE VIBRANTE
790F

NEW

GAGNEZ UN SURF DES NEIGES ROSSIGNOL

Relevez le défi et essayez de battre les champions des sports extrêmes, Kayak, VTT et Surf des neiges sur les 5 continents dans ce superbe jeu de sport en arcade 3D temps réel. Amateurs d'émotions fortes, prenez tous les risques. PS1

Jeu gratuit sans obligation d'achat organisé du 15 novembre 1998 au 15 janvier 1999. Tirage au sort effectué le 22 janvier 1999. Le règlement complet est déposé chez Maître Catelin, Huissier de Justice à Lyon. Il peut être demandé directement dans les magasins DOCK GAMES participant à l'opération.

1er prix :
Un SNOWBOARD (d'une valeur de 2500 F)
du 2ème au 30ème prix :
Un SAC A DOS RUSHDOWN (d'une valeur de 300 F)
du 31ème au 50ème :
Un BONNET RUSHDOWN (d'une valeur de 100 F)

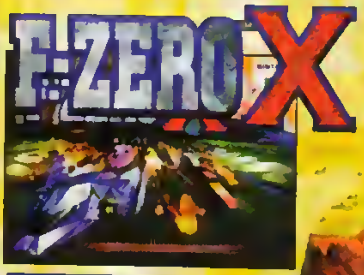
GRAND CONCOURS
DOCK GAMES
Jeux Vidéo Neufs et Occasions

VENEZ DECOUVRIR DANS NOS MAGASINS
LA DERNIÈRE CONSOLE DE SEGA

NEW

Sonic Adventure, JEUX Jeff, Sega Rally2, Blue Stinger, Sword Force, Virtua Fighter 3, Incoming, Pen Pen Triathlon, Evolution, Seven Crues, Monaco GP Racing Simulation 2...

DREAMCAST - LA CONSOLE LA PLUS PUISSANTE DU MARCHÉ (128 bits)



30 véhicules, 24 parcours entièrement en 3D pour la course futuriste la plus rapide sur N64 N64

NEW

LE JEU LE PLUS ATTENDU DE L'ANNÉE ARRIVE ENFIN. Admirez les paysages, résolvez les énigmes, affrontez monstres et chevaliers noirs... L'AVENTURE NE FAIT QUE COMMENCER N64

OFFRE SPECIALE DOCK GAMES

V-RALLY
V-RALLY CHAMPIONSHIP EDITION

+ UN TEE-SHIRT OFFERT
au 200 premier acheteurs

NEW

Un réalisme encore jamais atteint dans le domaine de la simulation automobile. Graphisme en 3D en temps réel. PSX/N64

1080° SNOWBOARDING

NEW

Accomplissez des figures spectaculaires, traversez rivières glacées et rues enneigées, tout est permis... Couvrez-vous bien et partez à fond dans la poudreuse !!! N64

GAME BOY COLOR
RÉVOLUTIONNAIRE !!!
LE GAME BOY VA VOUS EN FAIRE VOIR DE TOUTES LES COULEURS

Nintendo
499F

NEW

MARIO PAK
CONSOLE NINTENDO 64 + MARIO 64
790F

NINTENDO 64

NEW

Le jeu le plus puissant de la Nintendo 64 arrive enfin. Des décors merveilleux, une jouabilité surprenante et une multitude d'innovations comme une chasse à l'homme. Les dinosaures ont intérêt à rester cachés. N64

CONSOLE NINTENDO 64 + MARIO 64 + ISS 64
999F

SI VOUS AVEZ EN PROJET L'OUVERTURE D'UN MAGASIN DE JEUX VIDÉO DANS VOTRE VILLE, CONTACTEZ NOUS : NOUS AVONS UNE SOLUTION À VOUS PROPOSER

DOCK GAMES
Jeux Vidéo Neufs et Occasions

Notre concept de partenariat fonctionne depuis 6 ans et est exploité aujourd'hui par plus de 100 magasins en France et en Europe dans des centres-villes ou des centres commerciaux. Il contient tous les éléments assurant la réussite des commerces modernes, mobiliers, informatique de gestion, centrale d'achat, publicité nationale, formation, exclusivité territoriale.

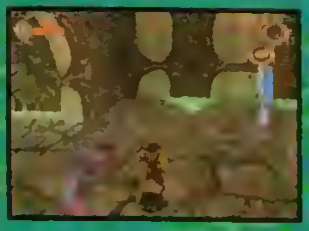
SI VOUS AVEZ UN PROJET OU SI VOUS SOUHAITEZ OBTENIR DES RENSEIGNEMENTS SUR NOTRE ENSEIGNE, ÉCRIVEZ NOUS À :

INTER DEAL Groupe DOCK GAMES Service développement - 131, avenue de Tarascon - 84000 AVIGNON

* Selon le stock des magasins, l'état la vétusté, la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement - ** La carte DOC-KID vous sera remise avec votre prochain achat, voir les conditions dans chaque magasin DOCK GAMES.
Offre valable dans la limite des stocks disponibles - Photos non contractuelles - Certains prix peuvent varier selon les magasins, en particulier pour la Corse et l'Outre mer - DOCK GAMES ET DOCK KID SONT DES MARQUES déposées

Small Soldiers

A l'origine un film portant le même nom, accompagné d'une sorte de Small Soldiers n'est pas sans rappeler l'univers de Tomb Raider. Dans ce jeu d'action en 3D, temps réel vous n'incarnez pas une poupée virtuelle mais une étrange créature, à mi-chemin entre l'humain et le felin. Vous évoluez dans des univers relativement sombres peuplés de « structures », que vous devez libérer et qui vous aident, et d'autres, moins sympathiques, qui vous font battre. Même si vous devez récupérer des clés et découvrir des secrets, l'ensemble reste plus basé sur l'action que sur l'aventure. Mais il faut dire qu'avec Small Soldiers, vous n'avez pas besoin de vous concentrer sur le jeu pur et dur



puisque celle-ci est ergonomique et agréable. Enfin, le soft pas pour un mode Deux joueurs, qui permet de s'affronter comme dans du bon vieux Doom-like.

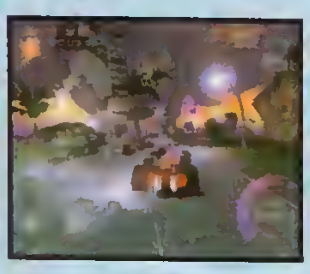
Console : PlayStation
Éditeur : Electronic Arts
Sortie France : décembre

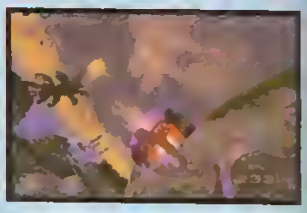
Recto verso

ROLLCAGE

Ambiance WipEout et cascades à gogo, tel est le programme de cette toute nouvelle production signée Psygnosis. Une de plus !

Les premières images de Rollcage sur PlayStation laissent augurer un jeu à sensations ! Cette simulation de caisses bien futuriste n'est pas sans rappeler un certain WipEout : décors psychés, animation ultra-rapide, armes à gogo et crashs dantesques... Le cocktail semble détonant ! On nous annonce onze circuits, un mode Deux joueurs en split, six véhicules que l'on peut piloter « recto verso » (c'est-à-dire même quand ils se retrouvent sur le toit) et leur pilote et, surtout, une liberté quasi totale sur les tracés ! Ça vous tente ! Ben, nous aussi.





Console : PlayStation
Éditeur : Psygnosis
Sortie France : mars 99

TIGER WOODS 99

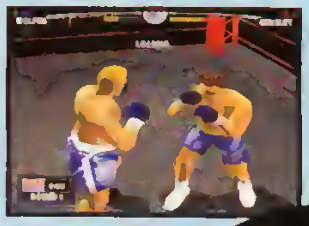
Sous le nom de Tiger Woods 99 se cache en fait le énième volet de l'incontournable PGA. Cela a beau faire presque dix ans que ça dure, chaque année PGA s'améliore par petites touches. Tiger Woods trône, bien sûr, en haut de l'affiche, aux côtés de Love III, Mark O'Meara et quelques autres grands noms du golf. Très bien digitalisés, ceux-ci se fondent à merveille dans les décors. On retrouve des parcours issus de très vieux PGA (Sawgrass, Scottsdale, Summerlin) — mais pour l'occasion, ils ont fait l'objet d'une modélisation 3D impeccable — ainsi que quelques parcours inédits. L'interface est très ergonomique et permet une prise en main rapide. Par ailleurs, on trouve quelques idées originales, notamment en ce qui concerne la visualisation du relief du green. Bref, la lutte s'annonce serrée entre Actua Golf 3 (testé dans ce numéro) et Tiger Woods.

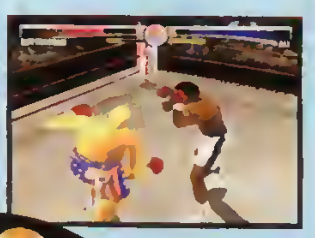
Console : PlayStation
Éditeur : Electronic Arts
Sortie France : janvier

Des K.-O. de légende

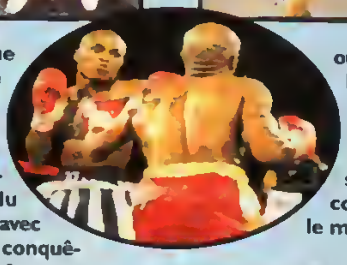
KNOCK-OUT KINGS

Sur le ring des simulations de boxe, K.-O. Kings pourrait bien jouer dans la catégorie des poids lourds.





Comme son nom le laisse supposer, K.-O. Kings est une simulation de boxe. Mais attention, on est à des lieues de l'esprit des Punch-Out et autres Victory Boxing. Dans le cas présent, de nombreux boxeurs de légende ont été modélisés en 3D ! De Cassius Clay à Hollyfield, ils sont tous là et sont nettement reconnaissables, car ils n'ont pas cet aspect cubique qui caractérise Victory Boxing. Après avoir effectué quelques matchs d'exhibition et tâté du mode Carrière, avec pour objectif la conquête du titre suprême, nos premières impressions sont franchement positives. À l'heure où vous lirez ces lignes, le jeu devrait déjà être disponible. Quoi qu'il en soit, on vous confirme tout ça le mois prochain.



Console : PlayStation
Éditeur : Electronic Arts
Sortie France : décembre

NBA LIVE 99

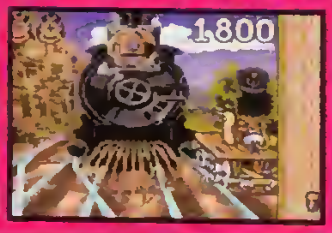
Mise à part la fameuse remise à jour, basée sur les résultats NBA de cette saison 98, le soft n'a apparemment pas trop bougé. En tout cas, dans le fond, puisqu'on retrouve les modes Exhibition, Saison, Play-off, et le fameux concours à trois points. En revanche, graphiquement, NBA Live a fait un bond en avant, et se retrouve mieux armé pour affronter la concurrence. Les replays, disponibles à tout instant, permettent de revoir les actions sous l'angle désiré. Et c'est un vrai régal pour les yeux ! Sachez enfin que le titre est d'ores et déjà disponible, mais il nous est parvenu trop tard pour être testé. Il faudra attendre le prochain numéro.

Console : PlayStation
Éditeur : Electronic Arts
Sortie France : 13 nov.

HUGO, DÉLIRE !

En 1997, un jeu télévisé, présenté par Karen Cheryl sur France 3 permettait aux téléspectateurs, via leur téléphone, de gagner des cadeaux en jouant à un jeu vidéo. Son nom : Hugo délire. Eh bien, voilà, six ans après, la version console ! Sortie sur version Play'après, ancien l'années est un peu vide de la part de Sony Cannes. Il est pourtant plaisant de manier le tympanique Hugo, mais le style du jeu est complètement brouillé, et on a du mal à entrer dans l'action. Et plus, il est difficile de comprendre pourquoi Hugo sons mainteneur, alors que la plupart des joueurs ont oublié l'existence du jeu télévisé. Reste les graphismes plutôt jolis et l'ours en héros. C'est peu...

Console : PlayStation
Éditeur : Sony
Sortie France : disponible



Stop info

Live Wire

Avec ses déplacements type « télécran » et ses graphismes indignes du plus cheap des éditeurs d'Acorn, Qix reste encore un incontournable classique. Mais, comme Live Wire reprend le principe avec ses levels au quadrillage prédéfini et ou challenge légèrement différent, nous vous résumons ci-dessous à trois de ces conceptions, dont celui qui a retenu

vient le plus de cases à nettoyer — il suffit d'en faire le tour tout les encadrant, et tout est bien entamé. Au réchauffe à la sauce fin de siècle, mieux en 3D (un des plus fins se déroule sur une sphère), musique (bourrée) et ambiance très « cartoon ».

Console : PlayStation
Éditeur : Eidos
Sortie France : janvier

Mario Pak

Pour les fêtes, Nintendo lance dans le commerce un pack comprenant une N64 et Super Mario 64, le tout au même prix que la machine seule, soit 790 F. Cette offre promotionnelle devrait booster les ventes de la machine et permettre d'atteindre un point unitaire de près d'un million de N64 en France. Ouais, pourquoi pas... Mais selon nous, lancer un « Zelda Pak » aurait été encore plus bénéfique pour la machine. Une N64 avec le grand Zelda, ce n'est ça dire !

MAXXI-GAMES

Ouvert 7 jours sur 7, pendant tout le mois de décembre !

PlayStation
LE JEU VIDEO / NOUVELLE GENERATION

Value Pack	990 F
Dual Pack	790 F
OKAZ modifiée	690 F

NINTENDO 64

Mario Pak (cons.+jeu)	790 F
OKAZ	590 F

Vous voulez concrétiser un projet d'ouverture ?

Alors rejoignez-nous !

Nous vous garantissons :

- nos prix d'achat grossistes
- nos livraisons chronopost
- notre service de livraison par voiture
- un renouvellement permanent de votre stock d'OKAZ
- un important budget publicitaire

Pour tout renseignement, contacter M. FRONTELA au : 01 48 05 88 68

PlayStation

ABSOLUTE FOOTBALL	329 F
ALUNDRA	329 F
BREATH OF FIRE 3	349 F
BUST A GROOVE	329 F
CAESAR PALACE 2	299 F
COLIN MC RAE RALLY	329 F
COLONY WARS VENG	329 F
COOL BOARDER 3	329 F
COUPE DU MONDE 98	249 F
DUKE NUK. TIME TO KILL	329 F
EARTH WORM JIM 3D	329 F
FIFA SOCCER 99	349 F
FORMULA ONE 98	329 F
GRAN TOURISMO	349 F
ISS PRO 98	349 F
KNOCK OUT KINGS	329 F
MEDIEVIL	329 F
MORTAL KOMBAT 4	299 F
NBA LIVE 99	329 F
NHL HOCKEY 99	329 F
NINJA	329 F
O D T	329 F
CODWORLD EXODUS	329 F
PARASITE EVE (US)	399 F
POINT BLANK	299 F
POINT BLANK + GUN	499 F
QUAKE 2	299 F
RAYMAN 2	299 F
RED ALERT MISS TESLA	299 F
RIVAL SCHOOL	329 F
RUSHDOWN	329 F
SPYRO LE DRAGON	329 F
TEKKEN 3	349 F
TENCHU	329 F
TEST DRIVE 5	329 F
TOCA TOURING CAR 2	329 F
TOMB RAIDER 3	349 F
WARGAMES	299 F
WILD ARMS	349 F
X-MEN VS ST. FIGHTER	299 F
XENOGEAR (US)	399 F
YANNICK NOAH	329 F

Jeux OKAZ

BLOODY ROAR	219 F
BUSHIDO BLADE	219 F
CASTLEVANIA	219 F
COOL BOARDERS 2	219 F
CRASH BANDICOOT 2	219 F
DIABLO	219 F
DUKE NUKEM 3D	169 F
EXPLOSIVE RACING	169 F
FIGHTING FORCE	219 F
FINAL FANTASY 7	219 F
FORMULA KARTS	169 F
FORMULA ONE 97	169 F
FORSAKEN	219 F
G-POLICE	169 F
HEART OF DARKNESS	269 F
HERCS ADVENTURE	219 F
HERCULE	219 F
KLONOA	269 F
MEN IN BLACK	219 F
MOTO RACER	169 F
NAGAND	169 F
N64 LIVE 98	219 F
NBA PRO 98	219 F
NIGHTMARE CREATURE	169 F
NUCLEAR STRIKE	219 F
PITFALL 3D	219 F
POWER SOCCER 98	219 F
POWERBOAT RACING	169 F
RAGE RACER	169 F
RALLY CHAMPIONSHIP	219 F
RESIDENT EVIL 2	269 F
SNOW RACER 98	219 F
STREET FIGHTER 3D	219 F
TOMB RAIDER 2	169 F
VIPER	219 F

ACCESSOIRES

ACTION REPLAY	229 F
MEMORY CARD SONY	99 F
CABLE RGB + RCA	79 F
DUAL SHOCK	199 F

PlayStation PLATINUM

GUN VIBRAN SCORPION	149 F
CAESAR PALACE	149 F
COMMAND & CONQUER	149 F
CRASH BANDICOOT	149 F
CROC	149 F
DESTRUCTION DERBY 2	149 F
FORMULA ONE	149 F
GTA	149 F
HERCULE	149 F
CODWORLD	149 F
PANDEMONIUM	149 F
RAYMAN	149 F
RESIDENT EVIL	149 F
TEKKEN 2	149 F
TOCA TOURING CAR	149 F
TOMB RAIDER	149 F
V-RALLY	149 F

NINTENDO 64

Jeux Neufs

1080° SNOWBOARD	269 F
AIR BOARDERS 64	399 F
ALL STAR TENNIS	399 F
BANJO & KAZOOIE	369 F
BODY HARVEST	399 F
BOMBERMAN HERO	399 F
CONKER'S QUEST	399 F
DUKE TIME TO KILL	399 F
EARTH WORM JIM 3D	399 F
EXTREME G2	449 F
F ZERO X	399 F
F1 WORLD GD PRIX	399 F
GEX 3D	399 F
GOLDENEYES	269 F
HOLY MAGIC CENTURY	399 F
ISS PRO 98	269 F
JOHN MADDEN 98	399 F
MISSION IMPOSSIBLE	399 F
NASCAR RACING 98	399 F
N64 LIVE 99	399 F
NHL HOCKEY 99	399 F
ST WARS ROGUE SQUAD.	399 F
TONIC TROUBLE	399 F
TOP GEAR OVERDRIVE	399 F
TUROK 2	449 F
V-RALLY 99	399 F
WCW VS NWO REVENGE	399 F
WIPEOUT 64	399 F
ZELDA 64	TEL !

Jeux OKAZ

BLAST CORPS	169 F
BOMBERMAN 64	219 F
COUPE DU MONDE	319 F
DIDDY KONG RACING	219 F
DUKE NUKEM 3D	269 F
EXTREME G	219 F
FORSAKEN 64	269 F
ISS PRO	269 F
LAMBORGINI 64	269 F
LYLAT WARS + VIB	319 F
MACE THE DARK AGE	319 F
MARIO 64	169 F
MARIO KART 64	219 F
NFL QUATERBACK	319 F
NHL BREAKAWAY	319 F
PILOT WINGS	219 F
QUAKE 64	319 F
STAR WARS	219 F
TOP GEAR RALLY	269 F
TUROK	219 F
WAVE RACE	219 F
WCW VS NWO	319 F
YOSHI'S STORY	369 F

ACCESSOIRES

VIBREUR OFF	149 F
VIBREUR + MEMORY	149 F
ADAPT PASSEPORT	299 F
MANETTE COULEUR	149 F
MEMORY CARD OFF	149 F
MEMORY CARD	79 F

Magasins MAXXI-GAMES

18 Rue de Jouy
75004 Paris
01 42 76 91 92

6 Rue d'Arras
75006 Paris
Métro Cardinal Lemoine
01 44 07 03 77

175 Rue de Crimée
75019 Paris
Métro Crimée
01 40 34 86 86

Cours Marie
50100 Cherbourg
02 33 44 70 11

80 bis, Av du Gal de Gaulle
77000 Melun
01 64 52 85 85

113, Avenue Galliéni
93170 Bagnolet
01 48 97 11 97

16 Rue Paul Bert
94130 Nogent-sur-Marne
01 43 94 23 74

19 Av de Fontainebleau
94270 Kremlin-Bicêtre
01 49 58 89 89

3, rue de l'Eglise
94300 Vincennes
01 48 08 11 08

71/73, rue de Paris
94220 Charenton Le Pont
(Galerie marchande)
Métro Charenton Ecoles
01 56 29 29 00

6, rue de la Coquille
34500 Béziers
04 67 62 70 88

125, Bd Champigny
94100 Saint-Maur
(voir minitel)

3 bis, rue simon bolivar
97200 Fort de France
0596 65 62 21

Boutique VPC :
Maxxi-Games
34 Rue de Malte
75011 Paris
Métro Oberkampf
01 48 05 88 05

Ouverture d'un nouveau magasin à St Denis !

Demandez votre
Carte Avantages !

Elle vous offre **5% de réduction immédiate** sur les meilleurs prix du marché et **10%** sur les jeux d'occasion

Faites le calcul !

Les nos prix et offres sont révisables sans préavis et sont donnés à titre indicatif

**Offres valables dans la limite des stocks disponibles

Bon de commande

A renvoyer à **Boutique VPC** - Maxxi-Games, 34 rue de Malte, 75011 Paris - Tél : 01 48 05 88 05

Produits	Console	Qté	Prix

Mode de paiement (cochez la case correspondante)
- ☐ Chèque bancaire ou postal
- ☐ Mandat lettre
- ☐ Carte bancaire*

N° carte
Expire fin

Signature

Frais de port 39F
Total

Nom/Prénom :
Adresse :

Code Postal : Ville :
Tél :

*Pour toute commande par carte bancaire, téléphonez-nous au 01 48 05 88 05

Peter Kitsch et Colony Wars

Après une première expérience réussie où il avait mélangé des séquences de jeu vidéo et des images traditionnelles dans son clip du morceau ABC Pour passer, Peter Kitsch remet ça ! Pour sa nouvelle vidéo du titre Number One, il utilise des extraits de Colony Wars Vengeance, le célèbre jeu signé Psygnosis. Visuellement c'est bien classe, et côté musique on aime ou on déteste. Question de goût !

Erratum

Le mois dernier, une erreur s'est insidieusement glissée dans le test de Breath of Fire III. En effet, l'éditeur du jeu n'est pas Ubi Soft, mais Capcom en personne. Et voilà, hop ! un peu erratum rondement mené !

Trucs et Astuces sur Minitel !
3615 PLAYER ONE
Tapez *AS
2,23F/mn

Risk-tout ASTERIX

Infogrames, grand maître ès licences BD, planche sur l'adaptation PlayStation des aventures d'Astérix et Obélix. Par Toutaxis, voilà une bonne nouvelle pour les irréductibles Gaulois que nous sommes !

Qui ne connaît pas l'histoire de ce village gaulois, dernier bastion libre de la Gaule assiégée par les Romains qui tentent, en vain, d'annihiler ce havre de paix ? Et la potion magique de Panoramix... Et Astérix et Obélix qui veillent au grain et laminent chaque centurion croisé sur leur chemin... Infogrames est parti de cette trame archiconnue pour nous proposer sa vision d'Astérix, portée sur PlayStation. Le résultat : un jeu qui mêle habilement des notions de wargame simplistes, type Risk, à des phases purement plateforme en 3D. Ce mélange peu conventionnel semble assez réussi, tant graphiquement que sur le plan ludique. Astérix (le jeu) alterne donc des phases de conquête sur une carte de la Gaule, divisée en zones d'influence, avec des niveaux d'action pure, où vous incarnez à tour de rôle Astérix et Obélix. Pour l'heure, le gameplay n'est pas encore réglé, mais la préversion que nous avons pu tester laisse augurer de belles bastons, bien dans l'esprit original de la bande dessinée.

Bref, Astérix sur PlayStation s'annonce prometteur. Alors par pitié, monsieur Infogrames, pensez à bien régler la jouabilité. Sinon, foi de Gaulois, le ciel vous tombera sur la tête !

Console : PlayStation
Éditeur : Infogrames
Sortie France : février

64DD OÙ ES-TU ?

Cela fait maintenant plus de deux ans que le lecteur de disque optique de la N64 a été annoncé. Dévoilé en juin 1996, ce périphérique semble aujourd'hui moins révolutionnaire. S'installant sous la console, le 64DD permet la lecture de disque de 64 Mo, et surtout autorise l'écriture de 32 Mo de données. Rappelons que Zelda était initialement prévu pour ce support, mais après de nombreux reports, il en a été décidé autrement...

Nintendo a finalement arrêté une date définitive de sortie pour le Japon : juin 1999 (après avoir été annoncé successivement pour mars 1997, juin 1998 et cet hiver). Souhaitons que, cette fois, la promesse sera tenue ! Les « Mario Artist » accompagneront ce lancement, et Mother 3 devrait être le premier jeu 64DD. Par ailleurs, le « pack mémoire » (pour améliorer les graphismes de la console) sera probablement vendu en bundle sur le marché japonais avec le 64DD.

Quant à sa sortie aux États-Unis, elle est pour le moment purement et simplement annulée ! Alors n'espérez pas le voir débarquer en France avant... oh... difficile... Au moins !

Nintendo Player

LES BONS PLANS

ultra Player

Récapitulatif des plans et guides complets parus dans Nintendo Player et Ultra Player.

PLAYSTATION

Adidas Power Soccer	n° 36
Casper	n° 37
Les Chevaliers de Baphomet	n° 39
Crash Bandicoot	n° 38
Fade to Black	n° 37
International Track & Field	n° 36
Lomax	n° 38
Pandemonium	n° 39
Soviet Strike	n° 39
Tomb Raider	n° 38
WipEout 2097	n° 39

SATURN

Discworld	n° 37
The Need for Speed	n° 36
Nights	n° 37
Panzer Dragoon II	n° 36
Street Fighter Alpha 2	n° 39
Tomb Raider	n° 38
Virtua Fighter Kids	n° 38

SUPER NINTENDO

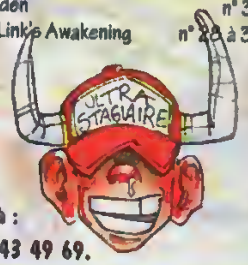
Aero the Acro-Bat (monde 1)	n° 19
Batman Forever	n° 31, 32 et 33
Breath of Fire II	n° 35
Castlevania IV	n° 9, 10 à 14
Donald in Maui Mallard	n° 37
Donkey Kong Country	n° 30
Donkey Kong Country 3	n° 39
Doom	n° 32
Dragon Ball (dossier)	n° 30
Dragon Ball Z 2	n° 22 à 24
Dragon Ball Z Hyper Dimension	n° 39
Earthworm Jim	n° 28 et 29
Earthworm Jim 2	n° 33
F1 Pôle Position	n° 31
Killer Instinct	n° 32
Mortal Kombat 3	n° 33
Prince of Persia II	n° 38
Les Schtroumpfs 2	n° 37
Sim City	n° 32
Super Mario Kart	n° 22 et 23
Super Mario World	n° 4, 7 à 9
Super Mario World (tips)	n° 5
Super Metroid	n° 27
Super R-Type	n° 6
Super Tennis	n° 5
Tintin, le Temple du Soleil	n° 38
Toy Story	n° 35
Yoshi's Island	n° 33, 34 à 36
Zelda III	n° 15 à 19, 20, 21, 24, 26

NES

Bart vs Space Mutants	n° 4
Batman	n° 2
Battle of Olympus	n° 11 à 13
Chevaliers du Zodiaque	n° 6 et 7
Double Dragon II	n° 5
Duck Tales	n° 1
Kirby's Adventure	n° 25, 27, 28 et 30
Life Force	n° 1
Little Nemo	n° 20 à 22
Maniac Mansion	n° 18
Mario Bros 1	n° 2, 3 à 5
Mario Bros 2	n° 3
Mario Bros 3	n° 2, 3, 4, 7 à 10, 13, 14
Megaman 2	n° 3
Megaman IV	n° 14 à 17
Star Wars	n° 8 à 10
TMHT	n° 1
Zelda 1	n° 5 et 6
Zelda 2	n° 1 et 2

GAME BOY

Addams Family	n° 11 et 12
Bart & the Beano Talk	n° 21
Batman	n° 2
Batman 2 - Return of the Jocker	n° 10
Battle Toads	n° 15 et 1[illegible]
Castlevania	n° [illegible]
Donkey Kong 94	n° 31 à 3[illegible]
Donkey Kong Land	n° 3[illegible]
Donkey Kong Land 2	n° 3[illegible]
Double Dragon	n° [illegible]
DragonHeart	n° 3[illegible]
Duck Tales	n° [illegible]
Gargoyle's Quest	n° 4 à [illegible]
Gremlins II	n° [illegible]
Kid Dracula	n° 19 et 2[illegible]
King of Fighters 95	n° 3[illegible]
Kirby's Dream Land	n° 13 et 1[illegible]
Megaman	n° 9 et 1[illegible]
Megaman II	n° 17 et 1[illegible]
Pinocchio	n° 3[illegible]
Super Mario Land	n° [illegible]
Super Mario Land 2	n° 22 à 2[illegible]
Tetris	n° [illegible]
TMHT : Fall of the Foot Clan	n° [illegible]
Toshinden	n° 35
Zelda Link's Awakening	n° 2[illegible] à 3[illegible]



Pour commander un ou plusieurs numéros de Nintendo Player et/ou Ultra Player (à partir du n° 28), retournez ce bon à découper accompagné de votre règlement à :

ULTRA PLAYER/NINTENDO PLAYER - service anciens numéros - BP 1121 - 31036 Toulouse Cedex 1. Tél 05 61 43 49 69.

Oui ! je souhaite recevoir le(s) numéro(s) suivant(s). J'ajoute les frais d'envoi : 7 F par exemplaire

Numéros	Prix unitaire	N° commandé(s)	Total + frais d'envoi (7F par exemplaire)
1 à 29	30 F		
30 à 39	32 F		

Au-delà de 13 numéros nous consulter au 03 44 69 26 26. Le numéro 25 comportant une K7 vidéo est à 32 F.

Attention ! Les numéros 2, 5, 6, et 7 sont épuisés.

Je joins un chèque de ..... F à l'ordre de Média Système Edition.

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

Code Postal : ..... Ville : .....

Signature obligatoire*
* des parents pour les mineurs.

Délai d'expédition : 4 semaines

Concours C3 Racing

Après Sony et son concours Gran Turismo, Infogrames remet le couvert et vous propose de gagner un roadster Mazda MX-5

en jouant à C3 Racing (testé page 116). Pour y participer, vous devrez sélectionner le mode Arcade, puis Course (pas contre la montre), le circuit Afrique 1, aux commandes de la Nissan Micra. Vous enregistrerez votre meilleur temps sous la forme d'un code. Vous devrez envoyer ce code avant la fin février 99, accompagné d'une preuve d'achat du jeu (ticket de caisse) à l'adresse suivante : CAMEX, Grand jeu concours C3 Racing, BP 76, 77462 Provins Cedex. Que le meilleur gagne !

1080° Boarders Hits

Nintendo, à l'occasion de la sortie de 1080° Snowboarding, s'est associé à cette compilation de zik bien dans l'esprit snowboard. Au programme : Jamiroquai (Virtual Insanity), Ben Harper (Ground On Down), Noda Surf (Popular), Sugar Ray (RPM), Prodigy (Breathe)... En tout, 14 morceaux bien cool, histoire de jouer à 1080° avec la musique « qui va bien » !

Il revient !
MARIO PARTY

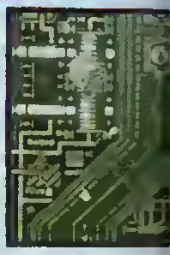
Pour les fêtes de fin d'année, Nintendo a pensé aux réunions de famille et nous a pondu un nouveau Mario pour jouer tous ensemble.

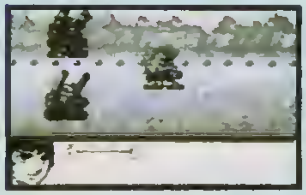
Mario Party n'est pas vraiment la suite de Mario 64, puisqu'il s'agit d'un jeu de plateau façon jeu de l'oie (ou Talisman pour ceux qui connaissent), dont les personnages sont issus de la célèbre saga. Vous pourrez donc incarner Mario, Luigi, Wario, Donkey Kong et compagnie. Il vous faudra parcourir l'aire de jeu à tour de rôle. Et bien sûr, vous tomberez sur certaines cases qui déclencheront un événement ou une mini-épreuve avec, à la clé, le gain (ou la perte) de précieuses pièces ou étoiles. Un soft pour tous, donc, mais qui a peu de chance d'atteindre nos contrées.

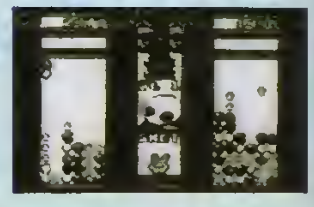
Console : N64
Éditeur : Nintendo
Sortie Japon : 18 décembre

Pocket Bandai
WONDER SWAN

Une console de poche avec des jeux populaires et un écran très grand. C'est ainsi que l'imaginait son créateur, feu Gumpei Yokoi, ancien cadre de Nintendo, qui fut l'inventeur du Game & Watch puis de la Game Boy. La Wonder Swan est la plus compacte de toutes les portables (110 grammes) et possède une autonomie de 30 heures avec une seule pile. On peut y jouer à l'horizontale (RPG, plates-formes...), ou à la verticale (shoot'em up, course auto) simplement en retournant la console qui est équipée de deux croix de direction. Techniquement, il s'agit d'une 16 bits dont l'écran affiche une résolution incroyable : 224 x 144 pixels, et gère des effets de distortion, scrolling parallaxe et animation de sprites ultrarapides. Un port d'extension permet de la connecter à un téléphone portable ou à un ordinateur personnel. 37 titres (Puzzle Bobble, Klonoa, Tekken, Pocket Fighter, Chocobo Dungeon, Densha de Go, Digital monster...) sont annoncés pour la sortie de la machine en mars 99. Bandai semble donc avoir les moyens de renouer avec le succès du Tamagotchi en proposant ce petit bijou à 4800 yens (environ 230 F). Le succès de la Game Boy Color pourrait cependant balayer les projets de Bandai. Mais après tout, le marché est vaste...







Sur MCM, avec les séries Martin et Moesha, passez d'un "disc-jobar" à une famille d'allumés

NUIT SPÉCIALE MARTIN LE 7 DÉC.

MCM

Martin & Moesha

Avec Martin Lawrence l'acteur New Yorkais le plus délire, révélé dans "Bad Boys"

Retrouvez Brandy, la chanteuse Groove n°1 aux Etats Unis

Les sitcoms les plus délires

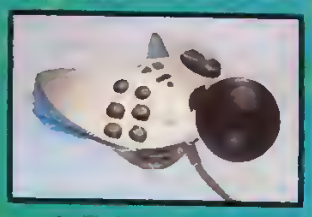
Martin : découvrez les meilleurs episodes le 7 decembre à partir de minuit

Moesha : les samedis et dimanches à 19h00 et 21h00

INFORMATIONS ET ABONNEMENT SUR LE 3615 MCM (2,23 F LA MINUTE)

Sphère 360°

Cette manette, très particulière, se compose d'un pad argenté au design réussi, accolé à une grosse sphère en caoutchouc cerclée rendu au mieux les déplacements dans l'espace. Testée avec Descent et MDK, on peut dire qu'elle offre des sensations vraiment nouvelles. Après un temps d'adaptation non négligeable, cela devient un jeu d'enfant de pratiquer tous les simulateurs de vol ou de conflits spatiaux. Notons que curieusement, les boutons sont merveilleusement placés pour jouer à la série des Street Fighter ! C'est un bon produit, mais sa prise en main difficile dissuadera les moins motivés d'entre-vous.



Éditeur : ASCII
Prix : N.C

Resident Evil Pad

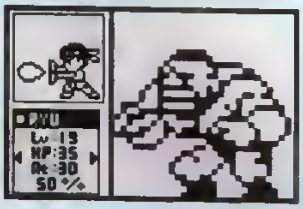
Prévu à l'origine pour Resident Evil, ce pad fonctionne très bien avec Resident Evil, mais également avec tous jeux d'action où l'on tire sur des ennemis. La gâchette située sur la poignée joue le revolver, juste sous l'index, en très bien pensé, et la croix de direction est plus ferme qu'à l'ordinaire. Le seul regret : on ne peut redéfinir les touches (Dual Shock compatible) et les boutons de menu sont situés au centre du pad. Disponible dans la gamme ASCII mais vendu également chez Sony (à partir de 299 F).

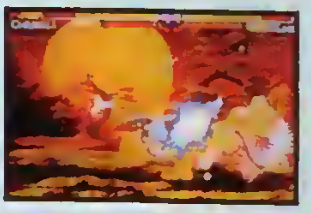
Éditeur : ASCII
Prix : N.C

STREET FIGHTER ZERO 3

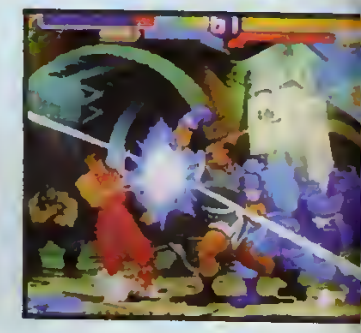
Eh oui, la famille des « Street » s'agrandit encore. Mais ce dernier volet est un bon cru, et sera en plus compatible Pocket Station.

Ayant joué à Street Zero 3 sur PlayStation lors du Tokyo Game Show, nous pouvons affirmer que c'est une bonne adaptation de la borne d'arcade. Rien n'a été oublié : tous les persos cachés (Bison, Yuri et Yuni) sont présents dès le début, et de nouveaux combattants encore secrets sont d'ores et déjà prévus. Des décors inédits sont également disponibles, et des effets visuels novateurs lors des combos feront leur apparition. Mais la grosse nouveauté tient dans la compatibilité Pocket Station : vous pourrez charger sur votre « portable » jusqu'à trois combattants au « niveau 1 » et les nourrir, les entraîner via des minijeux, les rendre plus puissants. Vous pourrez alors affronter vos rivaux sur portable (combat automatique) ou sur console de salon, dans un duel à la régulière. Les graphismes sont un peu riquiqui, mais on les reconnait bien, n'est ce pas ?





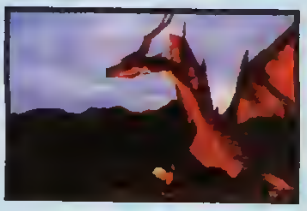
Console : PlayStation
Éditeur : Capcom
Sortie Japon : 23 décembre

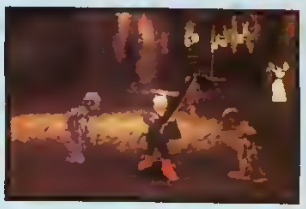


DRAGON VALOR

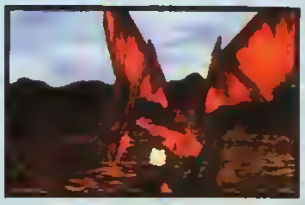
Les plus âgés d'entre vous se souviennent, peut-être, de la borne d'arcade Dragon Buster... Et bien voici la suite, en 3D !

Dans Dragon Valor, vous incarnez un jeune héros dont la mission est de pénétrer dans la tanière d'un dragon tyrannique, de résoudre des énigmes à base de puzzles et d'user de magie pour se frayer un passage jusqu'au maître des lieux. Une fois arrivé en face du dragon, à vous de trouver son point faible. Pendant le combat, vous pouvez tourner autour de lui, bondir pour frapper sa tête, ses ailes, ses membres jusqu'à ce qu'il rende son dernier souffle. Alors seulement, vous partirez corriger un autre de ses congénères... Le jeu est ainsi divisé en scénarios, durant lesquels vous incarnerez des héros différents, histoire de rompre un peu avec la monotonie du concept.





Console : PlayStation
Éditeur : Namco
Sortie Japon : printemps 99



SCORE GAMES
MULTIMEDIA

NOS ADRESSES

ST LAZARE
6 rue d'Amsterdam 75009 PARIS
(Face av même St Lazare)
Tél 01 53 320 320

JUSSIEU
46 rue des Fossés St Bernard
75005 PARIS (M° Jussieu)
Tél 01 43 29 59 59

ST MICHEL
56 boulevard St Michel
75006 PARIS (RER Luxembourg)
Tél 01 43 25 85 55

VICTOR HUGO
137 avenue Victor Hugo
75116 PARIS (M° V Hugo)
Tél 01 44 05 00 55

VAUGIRARD
365 rue de Vaugirard
75015 PARIS (M° Convention)
Tél 01 53 688 688

CHELLES (77)
C cial Chelles 2 Nat.34
77508 CHELLES
Tél 01 44 26 70 10

VERSAILLES (78)
16 rue de la Paroisse
78000 VERSAILLES
Tél 01 39 50 51 51

VELIZY (78)
37 av de l Europe
(face au C C cial VELIZY 2)
78140 VELIZY VILLACOUBLAY
Tél 01 30 700 500

ORGEVAL (78)
C cial Art de Vivre Niv 1
78630 ORGEVAL
Tél 01 39 08 11 60

CORBEIL (91)
C cial VILLABE 91813 VILLABE
Tél 01 60 86 26 28

LA DEFENSE (92)
C cial Les Quatres Temps
Rue des Arcades Est Niv 2
Tél 01 47 73 00 13

BOULOGNE (92)
9 av du Général Leclerc Nat 10
92100 BOULOGNE M° Billancourt
Tél 01 41 31 08 08

ANTONY (92)
25 av de la Division Leclerc N 30
92160 ANTONY (RER B)
Tél 01 46 665 666

AULNAY (93)
C cial Parinor Niv 1
93606 AULNAY SOUS BOIS
Tél 01 48 67 39 39

PANTIN (93)
63 av Jean Lolive Nat 3
93500 PANTIN
Tél 01 48 441 321

ST DENIS (93)
C cial St Denis Basilique
6 pas des Arbalétriers
93200 ST DENIS
Tél 01 42 43 01 01

DRANCY (93)
C cial DRANCY AVENIR
220 rue de Stalingrad N186
93700 DRANCY
Tél 01 43 11 37 36

CRETEIL (94)
1 r du G Leclerc 94000 CRETEIL
(r pétanque Créteil Village)
Tél 01 49 81 93 93

KREMLIN BICETRE (94)
30 bis av de Fontainebleau
94270 KREMLIN BICETRE
Tél 01 43 901 901

FONTENAY SOUS BOIS (94)
C cial Val de Fontenay
94130 FONTENAY SOUS BOIS
(A côté de Toys r us)
Tél 01 48 76 6000

CHENNEVIERES (94)
C cial PRINCE VENT
Nationale 4
94490 ORMESSON
Tél 01 45 939 939

CERGY PONTOISE (95)
C cial Cergy 3 Fontaines
(face à la "tête dans les nuages")
95000 CERGY
Tél 01 34 24 98 98

SANNOIS (95) NOUVEAU
C cial Continent
95110 SANNOIS
Tél 01 30 25 04 03 NOUVEAU

MARSEILLE (13)
C cial Grand Littoral
13464 MARSEILLE cedex 16
Tél 04 91 09 90 20

TOULOUSE (31)
14 rue Temponières
31000 TOULOUSE
(Angle r St Rome)
Tél 05 61 216 216

REIMS (51)
44 rue de Talleyrand
51100 REIMS
Tél 03 26 91 04 04

LILLE (59)
52 Rue Esquermoise
(la tête dans les Nuages)
59000 LILLE
Tél 03 20 518 559

COMPIEGNE (60)
37 cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
Tél 03 44 20 52 52

LE MANS (72)
44 48 av du Gér De Gaulle
72000 LE MANS
Tél 02 43 23 4004

ALBERTVILLE (73) NOUVEAU
C cial Géant Albertville
Z.A. du Chanet
73300 ALBERTVILLE
Tél 04 39 71 20 30

LE HAVRE (76)
C Cial GRAND CAP
Mont Gaillard
76620 LE HAVRE
Tél 02 32 85 08 08

AMIENS (80)
19 rue des Jacobins
(Galerie des Jacobins)
80000 AMIENS
Tél 03 22 97 88 88

POITIERS (86)
12 rue Gaston Hulin
86000 POITIERS
Tél 05 49 30 58 58

NOUS RACHETONS CASH TOUS VOS JEUX VIDEO*

*VOIR MODALITES EN MAGASIN

549F
OCCASION +60F
DE BONS D'ACHAT CADEAUX

69F
MANETTE TURBO PAD SOORE-GAMES

69F
CARTE MEMOIRE SOORE-GAMES + ETUI DE TRANSPORT

69F
CABLE RGB SOORE-GAMES

199F
QUADRUPLEUR MAD CATZ

399F
VOLANT DUAL FORCE MAD CATZ

99F
CABLE RGB+ CONNECTION AUDIO

Dreamcast

PRECOMMANDEZ VOTRE DREAMCAST CHEZ SCORE GAMES & GAGNEZ DES BONS D'ACHAT POUR VOS JEUX 128 BITS

DISPONIBLE A PARTIR DU 21 NOVEMBRE

3615 SCOREGAMES
OU PAR TELEPHONE
08 36 685 686
LE PLUS GRAND CATALOGUE DE JEUX VIDEO SUR MINITEL
MISE A JOUR QUOTIDIENNE !
- PRIX DE VENTE DES JEUX
- LISTE ET HORAIRES DES MAGASINS
- TRUCS ET ASTUCES
- COTE ARGUS & REVENTE DE VOS JEUX
- DEMANDEZ LE NOUVEAU CATALOGUE GRATUIT 128 PAGES

GAGNEZ 24 NINTENDO 64 ET DES DIZAINES DE BONS D'ACHATS !

vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données vous concernant.

BON DE COMMANDE
SCORE-GAMES VPC (9h - 19h30) LES PRIX INDIQUES SONT VALABLES EN VPC UNIQUEMENT
6, rue d'Amsterdam - 75009 PARIS - Tél : 01 53 320 320

Code client

Nom Prenom
Adresse Ville
Code Postal Date de Naissance / / N° de tel .

Jeux	Console	Neuf	Occasion	PRIX
INDIQUEZ UN JEU DE REMPLACEMENT (AU MEME PRIX) EN CAS DE RUPTURE DE STOCK				
FRAIS DE PORT EN ENVOIS 48H 1 A 6 JEUX 29F, CONSOLE 60F				F
FRAIS DE PORT EN ENVOIS 24H 1 A 6 JEUX 49F, CONSOLE 80F				F
TOTAL A PAYER				

* Nous contacter pour vos envois en dehors de la France metropolitaine

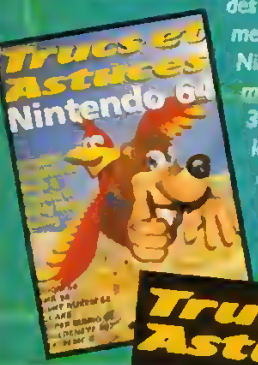
☐ Cheque ☐ Mandat
☐ Carte bancaire
Expire le . . /
Signature

LIVRAISON 24H CHRONOPOST

Stop info

Player One Pocket

Deux nouveautés dans la collection Player One Pocket :
-Trucs et Astuces PlayStation vol. 5, spécial Tekken 3 avec le guide de tous les coups mais aussi des aides sur les meilleurs jeux PlayStation.
-Trucs et Astuces Nintendo 64 vol. 6, spécial Banjo-Kazooie et Diddy Kong Racing avec les plans complets des deux jeux et des aides sur les meilleurs jeux Nintendo 64 du moment.
35 F chez tous les marchands de journaux et les magasins spécialisés.



Player One recrute !

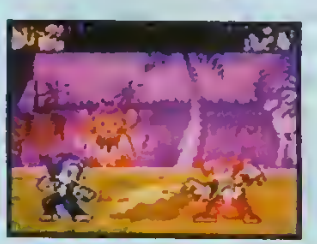
Nous recherchons une personne passionnée par les jeux vidéo sur PC et consoles, capable d'effectuer des recherches poussées dans la presse et sur Internet pour répondre à des questions sur des astuces et solutions de jeux. Âge minimum : 18 ans. Bonnes capacités rédactionnelles. Temps partiel. Job idéal pour étudiant.
Adressez vos candidatures à MSE - réf. SLQR - 19, rue Louis Pasteur, 92100 Boulogne.

Le test !

NEO-GEO POCKET

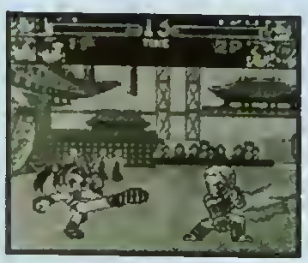
Loin de la foule agitée des salons japonais, nous avons pu jouer à la Neo-Geo Pocket bien tranquillement chez nous...

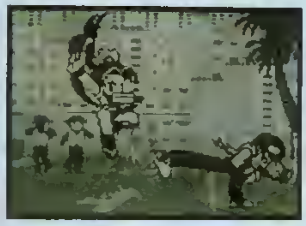
Pour être franc, notre bilan est mitigé. Les deux jeux en notre possession, King of Fighter R1 et Neo-Geo Cup '98 sont un cran en dessous de nos espérances, mais laissent augurer de bons côtés concernant les capacités de la console. Chose agréable, à l'instar de la bonne vieille Neo-Geo, les cartouches sont multilingues. Si vous les insérez dans une Neo-Pocket européenne, l'affichage des textes est automatiquement commuté en anglais, ce qui dénote un certain intérêt pour le marché étranger. La console est compacte, l'écran grand et lisible, et la croix de direction très fine, composée de micro-switches pour une précision irréprochable. Au chapitre des déceptions, l'écran n'est pas rétro-éclairé, c'est-à-dire qu'on ne peut jouer qu'en pleine lumière. Ce défaut devrait être réparé par le lancement dans quelques mois (si SNK en a le courage) de la Neo-Geo Pocket couleur, qui officiellement n'est qu'un projet. Mais un technicien distrait a avoué que les jeux déjà mis en vente sont, en fait, programmés en couleur ! Cela veut dire qu'ils passeront sans problème sur cette nouvelle machine.



King of Fighter R1

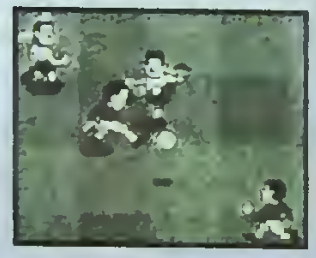
C'est le jeu de combat qui fait jouer tous les Japonais, le fond de commerce de SNK, et le volci dans le creux de notre main. Rapide, très maniable, sans ralentissement ni problème technique, sa faiblesse réside dans le manque de personnages (14 seulement). Les sprites sont de bonne taille et tous les coups spéciaux répondent présents. Il est bien plus amusant que son homologue sur Game Boy. Quant aux musiques, elles sont passables et il manque les digits vocales qui ont fait le succès de la version arcade. Un bon petit jeu malgré tout, surtout à deux, en link.





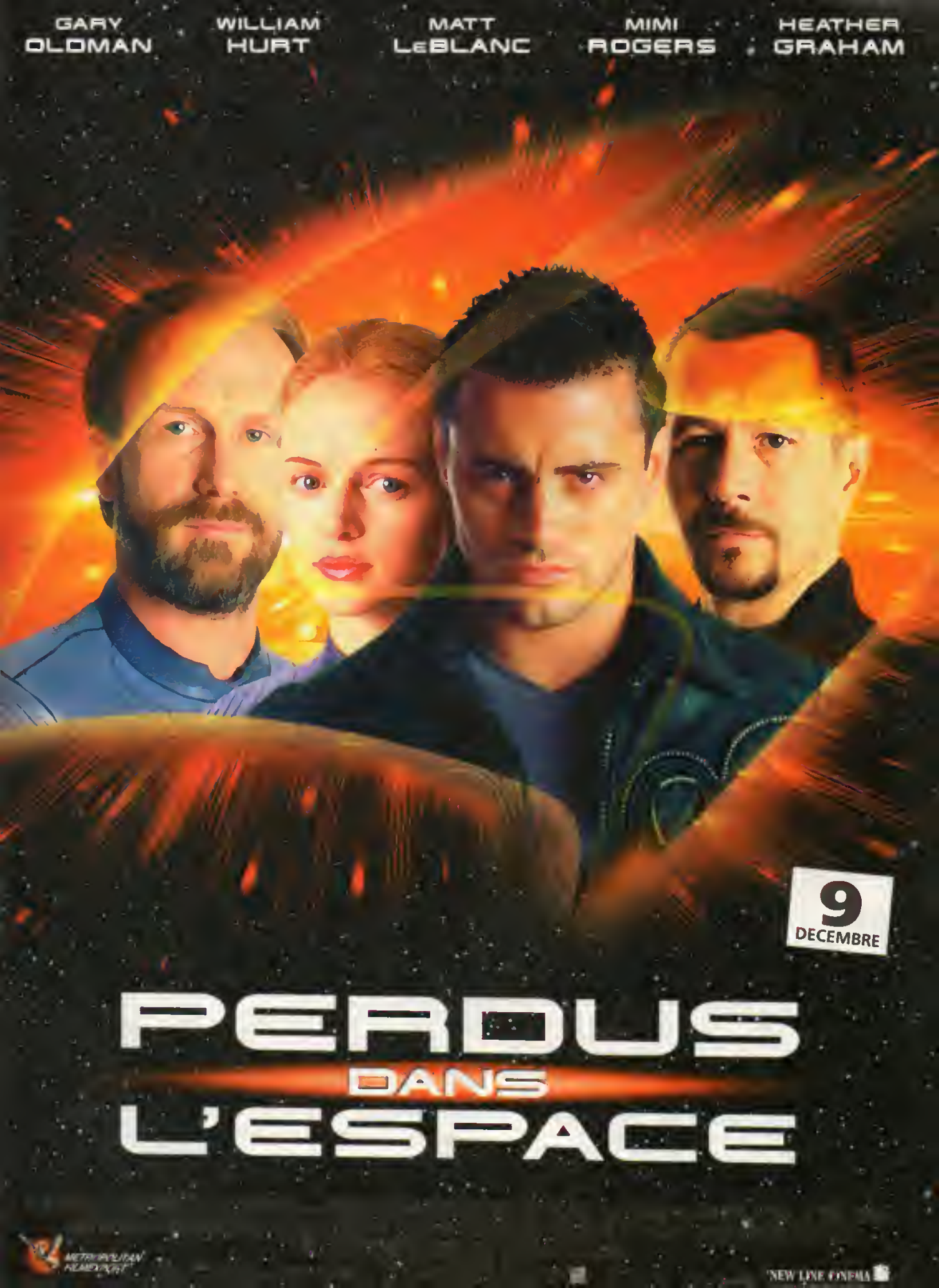
Neo-Geo Cup '98

Ce jeu de foot est assez sympa dans la forme, avec ses beaux écrans intermédiaires et des options amusantes (on peut équiper ses joueurs de chaussures ou shorts spéciaux pour augmenter leur capacité). Malgré cela, Neo-Geo Cup n'est pas très bien conçu. On ne voit qu'une toute petite partie du terrain à l'écran, et l'absence de « radar » avec la position des équipiers se fait cruellement sentir. On joue un peu à l'aveuglette et il s'avère difficile de battre la machine. Dommage, il ne manquait vraiment pas grand-chose...



Sachez enfin que d'autres titres sont prévus sur la Neo-Geo Pocket, tels Samurai Shodown, Real Bout 2, Last Blade ou Metal Slug... Malheureusement, il y a peu de chances qu'un réseau de distribution officiel décide de lancer la machine en France. Reste l'import, et ses tarifs...

GARY OLDMAN · WILLIAM HURT · MATT LeBLANC · MIMI ROGERS · HEATHER GRAHAM



Dans votre magasin STOCK GAMES, C'est déja Noël !!!

PLAYSTATION

LE PACK PLAYSTATION 1190 Francs
Playstation DUALPACK
+ TOMB RAIDER 3
+ Carte Mémoire

Console Playstation DualPack + 1 carte mémoire ! 790 Francs (version Japan)

Vous voulez jouer votre Playstation ! Pour jouer une PSX Multizone pour jeu FRANCE-JAP, passez STOCK GAMES. Modification Playstation + la cable RGB plritial (meilleure qualité d'image) pour 149 Francs !! Pour plus de renseignement, nous téléphoner au 01 45 33 07 63

PLAYSTATION Neuf

CABLE RGB PLAYSTATION	99 F
MEMORY CARD OFFICIELLE	99 F
JOY OFF. ANALOG 2 VIBRANT	169 F
GRAN TURISMO	299 F
FIFA 99	329 F
SPYRO THE DRAGON	299 F
TOMB RAIDER 3	329 F
FORMULA ONE 98	299 F
POCKET FIGHTER	299 F
BREATH OF FIRE 3	329 F
ODDWORLD 2	329 F
NINJA	329 F
LIBERO GRANDE	329 F
TEKKEN 3	329 F
COOLBOARDERS 3	299 F
CRASH BANDICOOT 3	299 F
X-MEN VS STREET FIGHT	299 F
TOCA TOURING CAR 2	329 F
RAYMAN 2	329 F
RIDGE RACER 4 (jap)	499 F
EIRGEIZ (jap)	499 F

PLAYSTATION Occasions

PLAYSTATION + 1 Jeu au choix à 99 F — 649 F

JOYPAD PSX	99 F
ALERTE ROUGE	199 F
AGILE WARRIOR	99 F
AIR COMBAT	99 F
AIR COMBAT 2	199 F
ACTUA SOCCER	99 F

ACTUA SOCCER 2	149 F
ADIDAS POWER SOCCER	99 F
ADIDAS POWER SOCCER 98	149 F
ADVENTURE OF LOMAX	199 F
AGILE WARRIOR	99 F
AHORETTI RACING	149 F
AREA 51	149 F
ASSAULT RIGS	99 F
ALIEN TRILOGY	149 F
A IV EVOLUTION	199 F
ALONE IN THE DARK	99 F
ASSAULT RIGS	99 F
BURNING ROAD	149 F
BATMAN FOREVER	149 F
BLOODY ROAR	199 F
BREAK POINT	149 F
BUSTY AND MOVE 2	149 F
BUGSY 3D	149 F
COMMAND' N CONQUER	129 F
COLONY WARS	149 F
CYBERSLEED	99 F
CASPER	149 F
COLLIN MC RAS	249 F
CONTRA	149 F
COOLBOARDER	129 F
COOLBOARDER 2	149 F
COUPE DU MONDE 98	149 F
DEATHTRAP DUNGEON	199 F
DEAD OR ALIVE	199 F
CRASH BANDICOOT	149 F
CHRONICLE OF THE SWORD	149 F
DESTRUCTION DERBY 3	129 F
DAVIS CUP	149 F
DESCENT	99 F
DARK STALKERS	199 F
DEFCON 5	99 F
DISCWORLD	99 F
DISRUPTOR	149 F
DEAD OR ALIVE	199 F
DIE HARD TRILOGY	129 F
DARK FORCES	199 F
CASTLEVANIA	199 F
COURIER CRISIS	149 F
EXHUMED	149 F
EPIDENIC	149 F
EXPLOSIVE RACING	149 F
EXCALIBUR	149 F
EXTREME PINBALL	149 F
FUTURE COP	249 F
FADE TO BLACK	99 F
FIFA SOCCER 97	99 F

FIFA SOCCER 99	149 F
POWER BOAT	149 F
FORMULA ONE 97	199 F
FINAL FANTASY VII	199 F
FIRE STORM	99 F
FIRE AND FLAW	149 F
FIGHTING FORCE	199 F
FINAL DOOM	199 F
GEX	149 F
GEX 3D	149 F
G POLICE	149 F
GOAL STORM	99 F
GUNSHIP	149 F
HERCULE	149 F
HI-OCTANE	99 F
HEXEN	199 F
IGS 99	249 F
IRON AND BLOOD	149 F
IN THE ZONE	99 F
INT RALLY CHAMP	199 F
JET RIDER	149 F
JOHNNY BAZOOKATONE	99 F
JONAH LOMU RUGBY	199 F
JURASSIC PARK 2	149 F
JUMPING FLASH	99 F
JUMPING FLASH 2	199 F
KILEAK THE BLOOD	99 F
KING' S FIELD 3	149 F
L' ODYSSEE D' ABE	199 F
LUCKY LUKE	199 F
LOADED	99 F
RE-LOADED	149 F
LEGACY OF KAIN	99 F
LONE SOLDIER	99 F
LOST VICKING 2	199 F
MEN IN BLACK	199 F
MEDIEVIL	249 F
MARVEL SUPER HEROES	199 F
MORTAL KOMBAT 3	99 F
MOTOR TOON 2	199 F
MDK	149 F
MOTORACER	149 F
NBA LIVE 97	149 F
NEED FOR SPEED 2	99 F
NEED FOR SPEED 3	199 F
NIGHTMARE CREATURE	199 F
NEWMAN HAAS	199 F
NBA JAM T.E	99 F
NOVA STORM	99 F
NHL FACE OFF	99 F
OVERBLOOD	149 F

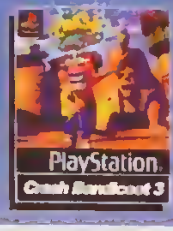
ONSIDE SOCCER	149 F
ODDWORLD	149 F
OVERBOARD	149 F
PARAPPA THE RAPPER	149 F
PANDEMONIUM 3	199 F
POWER SERVE	149 F
PRIMAL RAGE	149 F
PETE SAMPRAS	149 F
RALLY CROSS	149 F
RIOD	149 F
RISK	199 F
RAPID RACER	149 F
RASCAL	199 F
FORMULA ONE	99 F
ROAD RASH 3D	199 F
RETURN FIRE	149 F
RESIDENT EVIL	149 F
RESIDENT EVIL 2	199 F
RADINO SKIES	149 F
2XTREME GAMES	149 F
SHELL SHOCK	99 F
SPACE HULK	149 F
STAX GLADIATOR	149 F
SENNA KART DUEL	149 F
SUIKODEN	149 F
STREET FIGHTER ALPHA 2	149 F
STREET FIGHTER EX	149 F
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	149 F
STAR FIGHTER 3000	99 F
SAMOURAI SHODOWN	149 F
SPACE JAM	149 F
SPACE HULK	149 F
SPIDER	149 F
SNOW RACER 98	199 F
TETRIS PLUS	199 F
TENKA	199 F
TOSHINDEN 2	149 F
TEKKEN 2	149 F
TOMB RAIDER 2	199 F
TEKKEN 3	249 F
TIME CRISIS + PISTOLET	249 F
THEME HOSPITAL	199 F
VANDAL HEARTS	149 F
VIDILANTE 8	149 F
WARCRAFT 2	199 F
WORMS	149 F
V RALLY	99 F
WARGAMES	199 F
WLS' SOCCER 99	199 F

Pour d'autres titres, nous consulter

NEOGEO POCKET

La nouvelle console portable est arrivée !!!

CONSOLE NEOGEO POCKET	589 F
KING OF FIGHTER	299 F
MELON CHAN	299 F
NEOGEO CUP SOCCER	299 F
TENNIS	299 F
PUZZLE	299 F
AUTRES TITRES	NOUS TEL



Le choix et les prix - l'échange de vos jeux sans vous ruiner - les reprises de votre matériel aux meilleurs prix - les conseils - un service réparation

STOCK GAMES

ACHAT - VENTE - ECHANGE

Revendeurs, futurs revendeurs, contactez-nous !!
Vous voulez concrétiser un projet d' ouverture ou vous possédez déjà un magasin ?
Vous voulez bénéficier :
- d' un important budget publicitaire (depuis plus de 5 ans),
- d' une centrale d' achats performante,
- d' une notoriété nationale, et faire partie d' une chaine de magasins dynamique ?

STOCK GAMES recherche des partenaires
Pour plus d' information,
contactez Sébastien au 01 44 07 04 61

NOUVEAUX MAGASINS

Saint Denis
01 48 20 1999
19 Passage de l'Aqueduc 93200 St Denis

Champigny
01 48 82 2000
36 Rue Louis Talamoni 94500 Champigny S Marne

Saint Etienne
04 77 25 55 20
12 Rue Gerentet 42000 St Etienne

Martinique
12 Rue Lamartine 97200 Fort de France

Marseille 12ème
80 Rue Montaigne 13012 Marseille

PROCHAINEMENT
PAU - BAYONNE
BORDEAUX - CAEN

En décembre, c' est 100% jeu, 100% nouveauté

NINTENDO 64

NTENDO 64 NEUFS	
PAD OFFICIEL	169 F
TTE MEMOIRE	129 F
UC & RAZOOIE	369 F
TH WORM JIM 3D	429 F
Y MAGIC CENTURY	429 F
SION IMPOSSIBLE	399 F
98	369 F
OK 2	369 F
T SNOWBOARDING	349 F
BOARDER	369 F
ERO X	369 F
E OUT 97	399 F
REME G 2	399 F
DA 64	369 F
SCAR 99	399 F
HOCKEY 99	399 F

LE PACK NINTENDO : 1199 F
Console Nintendo 64 + MARIO 64 + ZELDA64 + CARTE MEMOIRE

NINTENDO 64 Occasions

CONSOLE NINTENDO 64 SEULE	599 F
CONSOLE NINTENDO 64 + MARIO 64	699 F
JOYPAD N64 ORIGINE	149 F
MARIO 64	149 F
BLAST CORP	199 F
WARDODS	199 F
MARIO KART 64	199 F
WAVE RACER	199 F
DIDDY KONG RACING	199 F
SHADOW OF THE EMPIRE	199 F
PILOTWINGS	199 F
TUROK	199 F
HEXEN	199 F
DOOM	199 F
F1 POLE POSITION	199 F
BOMBERMAN 64	199 F
TOP GEAR RALLY	249 F
MULTI RACING CHAMP.	249 F
DUKE NUKEM 64	199 F
BUST A MOVE 3	199 F
SNOWBOW KIDS	199 F
FIFA 98	199 F
LYLATWARS + VIBREUR	199 F
AEROFIGHTER ASSAULT	249 F
FIGHTER DESTINY	249 F
KILLER INSTINCT GOLD	199 F
LAMBORGHINI 64	199 F
WAYNE 3D HOCKEY	199 F
NAGANO OLYMPIC	199 F
COUPE DU MONDE 98	249 F
GOLDEN EYE	249 F
WCW WORLD TOUR	299 F

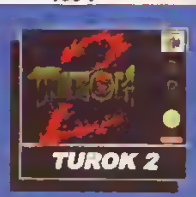
Pour d'autres titres, nous consulter

Console Nintendo 64 + Mario 64 790 Francs
(Seule avec 1 joypad)

1080° Snowboarding

Mission Impossible

F-ZERO X


TUROK 2

ZELDA 64

DREAMCAST

CONSOLE DREAMCAST
livrée avec adapt 220V
joypad analogique
cable TV, vers jap

JEUX DISPONIBLE

SEGA RALLY 2	499 F
VIRTUA FIGHTER 3 tb	499 F
SONIC ADVENTURE	499 F
BLUE STINGER	499 F
GEIST FORCE	499 F

D'autre titres arrivent nous tel

PAYEZ VOTRE DREAMCAST EN QUATRE FOIS SANS FRAIS !! RENSEIGNEMENT AUPRES DE VOTRE MAGASIN STOCKGAMES

GAME BOY COLOR

GAMEBOY COLOR 499 F

GAMEBOY neuf

BOMBERMAN	99
WARIO LAND 2	199
ZELDA	149
TETRIS PLUS	149
MONOPOLY	249
JAMES BOND 007	249

GAMEBOY Occasions

GAMEBOY POCKET (noir & blanc)	249
KIRBY'S DREAM LAND	129
WARIOLAND	129
SUPER MARIO LAND	99
TOSHI'S COOKIES	99
DONKEY KONG LAND	129
STREET FIGHTER 2	149

Les prix peuvent varier d'une agence à l'autre sans préavis. Photos non contractuelles - Les marques présentées sont déposées. Offre valable dans la limite des stocks disponibles.
* Offre valable uniquement sur les jeux d'occasion à partir de 99 Frs. non cumulable avec carte de fidélité. Nos jeux d' occasions sont testés et garantis 6 mois. Offres publicitaires valables jusqu'au 31 décembre 1998

JUSSIEU CONSOLES
9 Rue des Ecoles 75005 Paris M° Cardinal Lemoine 01 46 33 07 83
REPUBLIQUE
3 Bd Voltaire 75011 Paris M° République 01 43 55 76 45

JUSSIEU CD ROM NEO GEO NEC
13 Rue des Ecoles 75005 Paris M° Cardinal Lemoine 01 43 35 81 24
RIVOLI
32 Rue de Rivoli 75004 Paris M° St Paul / Hotel de Ville 01 42 74 43 22

MONTPARNASSE
4 Rue Campagne-Première 75014 Paris M° Raspail 01 43 35 32 10
GARE DU NORD
23 Rue d' Abbeville 75009 Paris M° Poissonnière 01 44 83 02 49

ANTONY
9 Av de la Division Leclerc - N 20 - 92160 Antony 01 46 740 300
ouvert 7jours/7 de 10h00 à 19h30
SAINT GERMAIN
6 Rue de Paris 78100 St Germain en Laye 01 30 81 74 80
M° RER St Germain en Laye
VRT
Place de l' Eglise 94200 Ivry-S-Seine 01 46 88 72 73
M° Mairie d'Ivry
SAINT DENIS C C St Denis Basilique 01 48 20 1899
0 Passage de l' Aqueduc 93200 Saint Denis ouvert 7jours/7

CLICHY 01 47 38 08 64
52 Rue de Neuilly 92110 Clichy Sur Seine
M° Mairie de Clichy
LA DEFENSE 01 49 09 88 08
71 Avenue du Pr Wilson 92800 Puteaux
M°-RER La Défense
BEAUVAIS 03 44 11 48 10
Centre Commercial Franc Marché 60000 Beauvais
(Près du DARTY)
CHAMPIGNY SUR MARNE 01 49 82 2000
30 Rue Louis Talamoni 94500 Champigny-sur-Marne ouvert 7jours/7

CHOISY LE ROI 01 48 84 31 41
29 Rue Emile Zola 94600 Choisy Le Roi
M° Choisy Le Roi
VERSAILLES 01 39 53 30 30
Centre Commmercial Les Manéges 78000 Versailles
ouvert 7jours/7 RER C Versailles R.G
CLAMART 01 40 88 00 88
Rue Pietonne 92140 Clamart
ouvert 7jours/7
ENGHIEN 01 39 64 38 52
52 Rue du Général De Gaulle 95880 Enghien Les Bains

SAINT ETIENNE 04 77 28 55 20
2 Rue Gerentet 42000 Saint Etienne
NANTES RATON MANGA 02 40 48 53 12
Rue des Halles 44000 Nantes
NANTES 02 40 48 13 14
Rue J.Jacques Rousseau 44000 Nantes
CARHAIX 02 98 93 74 64
Rue du Gnl Lambert 29270 Carhaix
FORBACH 03 87 87 13 83
Avenue de Spicheren 57800 Forbach
LE HAVRE 02 35 31 40 47
Bis Rue André Albert Huet 76600 Le Havre

CHOLET RAYON MANGA 02 41 48 38 88
29 Rue de l' Orangerie 49300 Cholet
MARSEILLE 04 91 48 27 49
207 Rue de Rome 13004 Marseille M° Castellane
MARSEILLE tel à venir
96 Rue Montaigne 13012 Marseille
AIX EN PROVENCE 04 42 23 94 84
8 Rue Chabrier 13100 Aix en Provence
METZ 03 87 37 37 47
80 en Fournirue 57000 Metz
METZ 03 87 38 83 53
58 Passage Serpenoise 57000 Metz

MARTINIQUE tel à venir
13 Rue Lamartine 97200 Fort de France
CANNES 04 93 380 900
64 Boulevard Carnot 06400 Cannes
NICE 04 93 13 00 10
21 Boulevard Raimbaldi 06000 Nice
MONTBELIARD 03 81 91 82 77
7 Rue des Fèbvres 26200 Montbeliard
REIMS 03 26 47 77 78
29 Rue Chanzy 51100 Reims
EVREUX 02 32 31 38 88
Le Parvis - Rue Jean Jaurès 27000 Evreux

STOCK GAMES
e spécialiste du jeu vidéo
3615
STOCK GAMES
Consultez notre serveur sur minitel !
Catalogue des jeux, tips, nouveautés ...

BON DE COMMANDE a retourner à : STOCK GAMES VPC 3 Rue d' Arras 75005 Paris Tel : 01 46 33 07 83

JEUX	CONSOLE	PRIX
OU :		
MERCI D' INDIQUER UN JEU DE REMPLACEMENT SI RUPTURE DE STOCK		
Participation au frais de port *		30 F
TOTAL A PAYER		

NOM : _____ PRENOM : _____
ADRESSE : _____
CODE POSTAL : _____ VILLE : _____
TEL : _____ Signature :

JE JOINS AVEC MA COMMANDE :
O CHEQUE BANCAIRE O MANDAT LETTRE
O CB N° _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ Exp _ _ _

*Frais de port : jeux 30 f - console : 50 f Contre-Remboursement rajouter 40
Tous nos produits sont expédiés en collissimo 24h/48h

Conformément à la loi informatique et libertés n° 78-17 du 6 janvier 1978 vous disposez d' un droit d' accès et de rectification aux données personnelles vous concernant

micro @ttitude

Cette année, le père Noël porte des rangers, un fusil à neutrons et une barbichette en full 3D avec effet « antialiasing »... Il n'est pas rare de voir les Doom-like à l'affiche, mais peuvent-ils encore nous étonner ?

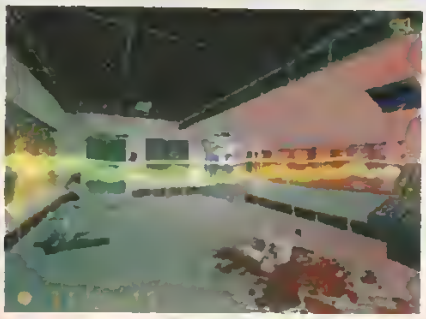
Clara Loft

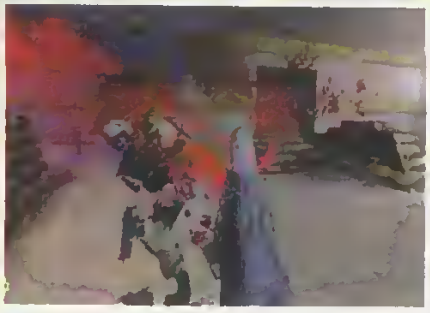
De Doom à Quake II, en passant par Duke Nukem et Dark Forces, le PC a toujours été le vivier des shoots 3D pour nos consoles. À part quelques exceptions prestigieuses telles que GoldenEye et Turok, conçus au début pour la N64, le PC reste le terrain de lancement privilégié du genre. Cette année encore, Unreal a créé l'événement avec un nouveau moteur et un graphisme époustouflant. Et la page Doom-like de 1998 est loin d'être tournée, car les développeurs nous ont réservé quelques surprises pour Noël. C'est donc tout naturellement que nous y consacrons le Micro-attitude de ce mois, avec, au total, trois titres, dont le fameux Half-life. Quant à Sin et Heretic 2, il faudra attendre le numéro de janvier pour en savoir plus, mais, déjà, quelque chose nous dit qu'ils feront eux aussi partie de la fête...

HALF-LIFE

(Cendant, Sierra)

Difficile d'innover en matière de shoot 3D... Pourtant, Half-life l'a fait avec une recette toute simple : un scénario béton et une ambiance extraordinaire ; deux qualités trop souvent absentes. La version preview à elle seule a réussi à nous captiver. Imaginez le tableau : d'un côté, un pauvre scientifique désarmé (vous) et, de l'autre, des monstres vicieux et intelligents issus d'une manipulation génétique ratée. Les ennemis ont beau être nombreux, vous ne les voyez qu'au dernier moment... au coin d'une caisse ou cachés derrière la porte. Rares sont les jeux capables de recréer un tel climat de tension, et, à peu de chose près, on se prendrait pour Sigourney Weaver dans la série des Aliens. Un suspens insoutenable, constamment alimenté par des bruitages et des environnements de circonstance. Côté gameplay, Half-life n'a rien à envier à ses grands frères, bien au contraire. Le jeu bénéficie d'une excellente interactivité avec les décors, et il vous est même possible de travailler en équipe avec d'autres personnages de l'histoire. À la fois intelligent et captivant, Half-life est un shoot 3D qui fera sans aucun doute parler de lui. Il nous reste à croiser les doigts pour le voir prochainement sur consoles. Pourquoi pas sur Dreamcast ?





Frisson garanti.

Arrêt cardiaque assuré.

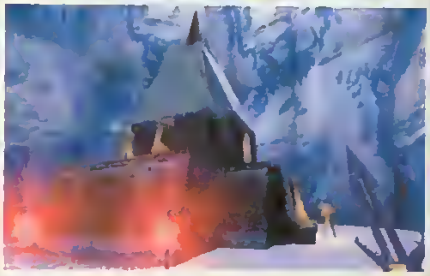
SHOGO

(Microïds, Monolith Productions)

Voilà un titre peu attendu et qui, pourtant, pourrait séduire les amateurs de Quake-like en quête de nouvelles sensations. Il faut dire qu'avec son ambiance manga à la Goldorak, Shogo sort des sentiers battus. Entre les séquences à pied bien réalisées mais classiques, le joueur entre dans la peau de robots géants. L'idée n'est pas complètement nouvelle (cf. Mechwarrior), mais c'est la première fois qu'elle est exploitée dans un shoot 3D. En tous cas, ça nous change de canarder des gnomes de la taille d'une fourmi, de les voir sauter à 30 mètres du sol sous le souffle de l'explosion (hyperbalèzes les armes), avant d'asperger les murs avec une quantité exagérée de plasma. Bref, de l'animation japonaise pure et dure à faire sourire le plus sensible des joueurs. Les effets de lumière et l'impact des différentes armes sont, dans l'ensemble, très réussis, et, selon la qualité de votre tir, vous pouvez gagner des points de vie. Un concept peu réaliste, mais original et amusant. De plus, avec un mode autorisant seize joueurs en réseau, Shogo risque de surprendre pas mal d'internautes et a des chances de passer moins inaperçu que prévu dans la hotte du Père Noël... On le lui souhaite !

« Fulguro-Points, Astéro-Hache et Pulvanium ».

Le robot nage camme un pied !



TRESPASSER

(Dreamworks, Electronic Arts)

Entre aventure et shoot 3D, Trespasser a réussi à faire parler de lui en avant-première, grâce à sa licence Jurassic Park. Et que l'on soit adepte ou non du film, l'ambiance du jeu vaut le détour. Après un accident d'avion, vous vous retrouvez perdu au milieu d'une île sauvage... en sachant pertinemment (si vous avez entendu parler un minimum du film) qu'un T-Rex peut à tout moment vous sauter dessus. C'est donc avec une excitation à peine contrôlée que le joueur fait ses premiers pas dans un décor en full 3D très beau et en apparence paisible. L'environnement est d'autant plus réaliste qu'il respecte les lois de la physique. Ainsi, en butant contre une planche de bois appuyée sur un mur, vous la verrez peu à peu glisser et tomber ! Le jeu inclut également des énigmes et une bonne dose d'objets à déplacer. Malheureusement, côté maniabilité, le Dr Harding est loin d'être Lara Croft. D'ailleurs, en vue subjective, le joueur ne voit que le bras du personnage. Et pour ramasser un objet, il doit diriger la main à l'aide de la souris. L'idée est originale pour un shoot 3D classique, mais la jouabilité et la difficulté de prise en main risquent d'en rebuter plus d'un. Heureusement que le fusil ne demande pas autant d'effort pour être utilisé, sinon vous ne feriez pas long feu sur cette île de fous !

Ambiance du film bien recréée.

Certains mouvements sont prise de tête.

Micro-lexique

16 F 70. Seize francs et soisante-dix centimes ! C'est ce que nous prend France Télécom pour une heure de connexion sur Internet... Quelle honte ! À partir de 19 heures, le tarif descend à moins de neuf francs, mais nous sommes encore loin des Américains qui surfent sans payer aucune communication de téléphone. Heureusement, notre situation risque d'évoluer. Car bientôt nos PC seront connectés par le câble (déjà en vigueur dans certains quartiers de Paris et quelques grandes villes de province grâce à Cybercâble de la Lyonnaise Câble). Et chaque abonné paiera un forfait mensuel pour une connexion illimitée. Imaginez des heures et des heures de jeu en réseau !

COUPS DE CŒUR 1998

Le père Noël nous a demandé de lui dresser une liste complète de cadeaux. Puisqu'il n'y a que les jeux qui comptent dans la vie, voici quelques idées qui devraient nous aider à noircir la feuille...

GENRE	TITRE
Stratégie	StarCraft
Aventure	Grim Fandango
Shoot 3D	Unreal (sérieusement challengé par Half-life)
Course de motos	Redline Racer
Course de caisses	Ultimate Race Pro
Simulation vol	Total Air War
Sports	Links 99
Action 3D	Spec Ops
Action tactique	Commandos
Jeu de rôle	Myth & Magic VI
Baston	Rien qui ne soit pas déjà sorti sur console !

C'EST ARRIVÉ PRÈS DE CHEZ TOI

RAVIE DE RETROUVER DES FANZINES DANS MA PETITE BOÎTE AUX LETTRES ! MAIS COMME VOUS VOUS Y ÊTES TOUS MIS EN MÊME TEMPS, JE N'AI PAS LA PLACE DE TOUS VOUS PASSER SI LES PROBLÈMES DE PHOTOCOPIES, DE RELIURE OU DE SORTIES SUR PAPIER VOUS EXASPÈRENT, VOUS SAUREZ TOUT SUR : COMMENT CRÉER SON PROPRE FANZINE SUR INTERNET. MERCI QUI ? BEN MERCI, CLARA LOFT

Mahalia
la rousse

Salut Jean-Yves,

Bravo à toi et ton équipe, votre fanzine Power Play tient la route ! La maquette est très réussie et les articles vraiment intéressants. En plus, vous avez réussi à faire un peu d'humour sans que ce soit lourd et sans altérer l'intérêt du papier. En revanche, je ne suis pas tout à fait d'accord avec l'ordre des rubriques. Par exemple, il vaudrait mieux placer la rubrique « En vrac » après les tests, car en général, il s'agit de jeux à tester moins importants. Cela étant, je vous souhaite de continuer sur cette voie.
Si vous souhaitez recevoir Power Play, envoyez 15 francs et 2 timbres à : Jean-Yves Le Cabellec au 10, rue de la Source, 78910 Orgerus.

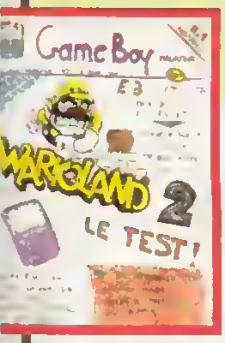
CRÉER SON FANZINE SUR INTERNET

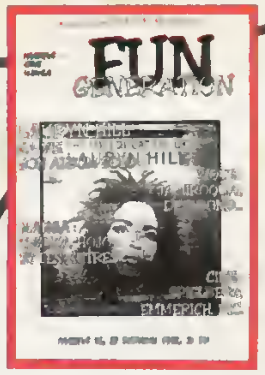
- Première chose : il faut s'abonner à un fournisseur d'accès Internet qui vous allouera une place (de taille variable selon le fournisseur choisi) pour votre site. Vous devrez évidemment respecter certaines règles morales (pas de commerce, pas de racisme, pas de sexe...).
- Il est indispensable d'acquérir un logiciel qui permette de programmer en HTML (le langage universel du web). Vous pourrez télécharger certains shareware ou freeware à : http://cws.internet.com par exemple.
- À partir de ce programme, vous pouvez alors construire votre site, décider du fond, choisir vos couleurs, la taille des titres, des typos, importer vos photos... en clair, faire la mise en page de votre fanzine. Je vous conseille d'être très organisé pour pouvoir vous y retrouver. Aussi, faites des dossiers contenant vos textes d'un côté, et vos images de l'autre.
- Enregistrez votre programmation, puis exportez le tout sur la place allouée par votre fournisseur. Pour ce faire, vous aurez besoin d'un logiciel FTP (voir adresse du logiciel HTML). Il vous permet d'exporter un ou plusieurs documents de votre disque dur à celui de votre fournisseur.
- Voilà, votre site se trouve sur le web !

Dans tous les cas, je vous conseille d'être un peu calé en programmation car celle sur HTML n'est pas très facile, et si vous désirez recueillir des infos avant de démarrer, allez sur Internet et tapez ces mots-clés : internet mode d'emploi ou internet programmation.

Cher Jean,

Tu es la preuve que l'on peut sortir un fanzine sans aucun moyen, juste avec beaucoup de passion. Pour ton problème de pages collées l'une sur l'autre, sache que tu peux faire des photocopies recto verso. De plus, tu devrais bien cadrer tes textes pour que tes pages soient toutes de la même taille. Pour cela, tu peux encadrer ton texte original, comme ça tu n'auras plus qu'à découper selon ton cadre. En ce qui concerne la couleur, ce n'est pas obligatoire. Tu peux prévoir des titres clairs encadrés ou soulignés sans avoir à colorier tous tes fanzines à la main. Enfin dernier point, la reliure. Si tu n'as pas d'agrafeuse, tu peux toujours faire tenir tes pages avec un fil relié au milieu de ton mag, ce sera toujours plus propre que du scotch.
Pour ton idée de distribuer ton fanz' directement sur disquette, je te le déconseille. Car tout le monde n'a pas un PC, et les gens se méfient des disquettes « amateurs » qui peuvent contenir un virus. Bon courage pour le prochain !
Pour obtenir Game Boy magazine, faites parvenir 12 francs à Jean Nifenecker, 88, rue Pierre Trébad, 33300 Bordeaux.





Hello Gaël,

Ton idée de réaliser Génération Fun, un hors-série de ton fanzine Games Play, sur des sujets d'actualité qui branchent les jeunes (en dehors des jeux vidéo) est bonne. Malheureusement, tu aurais dû attendre d'avoir plus d'informations car 7 pages, même à 3 francs, c'est un peu léger. Tu ne livres que des résumés de disques, films ou livres, qui, en plus (comme tu le fais remarquer), ne sont pas très récents. Et puis ton article sur Lauryn Hill n'apporte pas grand-chose. Un conseil : garde ton idée, mais prends du temps pour la développer en collectant des infos plus percutantes. Bonne chance ! Pour obtenir Génération Fun envoyez 3 francs + 1 timbre à : Génération Fun, 6, rue de Coburg, 79000 Niort.

LES GAGNANTS DU MOIS

● Raphaël Calamote, 14 ans, pour son test de Disruptor sur PlayStation, noté 90 % : « Disruptor, n'ayant pas bénéficié d'une grosse couverture publicitaire, n'a pas connu le succès qu'il aurait dû avoir. Car avec un bon moteur 3D, des graphismes sublimes et une animation très fluide, c'est sans aucun doute un des meilleurs clones de Doom. Seul défaut : difficile de s'arrêter après une douzaine de niveaux seulement ! »

● Jean-Philippe Chetelat, 14 ans, pour son test de Tekken 3, noté 97 % : « C'est incroyable, après nous avoir ébahis avec les deux premiers volets de Tekken, Namco envahit le marché avec un nouveau chef-d'œuvre. Dans cet opus, tous les petits défauts de Tekken 2 ont été supprimés. Avec ses 21 personnages, ses nouveaux modes de jeu et ses coups toujours plus spectaculaires, Tekken 3 réveillera plus d'un joueur invétéré. »

● Romain Thibaud, 14 ans, pour son test de 1080° Snowboarding sur N64, noté 95 % : « Cet hiver, vous n'aurez plus besoin de partir en vacances, 1080° est là ! Et vous ne serez pas déçu. Ce jeu est magnifique, réaliste et fun. Les effets de lumière sont omniprésents. La maniabilité est exemplaire. Les conditions climatiques sont hyperréalistes. 1080° est donc logiquement la meilleure simulation de glisse toutes consoles confondues. À bon entendeur... »

TESTEZ VOS JEUX

Un rêve devient réalité ! Tous les mois, Player One vous invite à tester un de vos jeux préférés ou détestés, et à être publié.
Remplissez l'exemple ci-après en précisant : le nom du jeu (a), la machine (b), les notes (c et d), le résumé et avis le plus objectif (e).

Nom : .....
Prénom : .....
Âge : .....

Renvoyez votre test à :
Player One,
Mahalia la rousse,
19, rue Louis-Pasteur,
92100 Boulogne.

(a) (b)

(c) PLAYER FUN (d)

100 95 90 85 80 75 70 65 60 55 50

en résumé (e)

l'arcade dépasse les bornes

Un mois après le JAMMA Show de Tokyo, on aurait pu s'attendre à une déferlante de nouveautés dans les salles françaises. Eh bien, non... Seuls deux jeux sont sortis ! Mais comme l'un d'eux s'appelle Gauntlet Legends, on peut dire qu'il compte pour deux. Quant à l'autre, Panic Park, il s'agit d'une borne de Namco dans l'esprit de Point Blank. Pour le reste, il y a toujours les news du Japon, elles aussi relativement calmes.

On les a essayées pour vous

Gauntlet Legends

Atari

89%

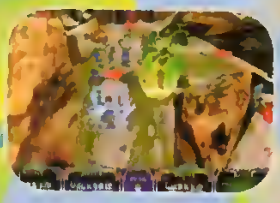
Souvenez-vous de l'année 1985 — ça doit faire loin pour certains... Une grosse borne jaune permettant de jouer à quatre en même temps arrivait dans les salles d'arcade. Son principe : il fallait visiter des centaines de labyrinthes en détruisant des milliers de monstres. Une légende était née : Gauntlet, un hit mythique qu'Atari remet au goût du jour avec ce Gauntlet Legends tout en 3D, qui utilise le dernier cri de la technologie.

Atari sous capc

Il fallait, c'est vrai, un titre de cette ampleur pour redorer le blason d'Atari, que d'aucuns croient mort depuis longtemps. Mais le créateur du jeu vidéo est toujours là, et ses nouvelles équipes de développement ont bien appris les leçons de leurs glorieuses aînées. Car Gauntlet Legends impressionne ; d'abord par l'utilisation des nouvelles technologies : carte 3Dfx Vega, Joystick analogique qui permet jusqu'à 49 directions et disque dur interne qui sauvegarde directement le personnage à la fin d'une partie. Un simple mot de passe permet de réutiliser le personnage à la partie suivante. Une première pour l'arcade ! En fait, c'est avant tout graphiquement que la débauche de technologie se fait sentir. Gauntlet fait partie des plus beaux jeux d'arcade — en attendant l'irruption prochaine des titres Naomi/Dreamcast. De plus, l'histoire est digne d'intérêt, même si elle sent le déjà vu : un magicien invoque par mégarde un puissant démon, Scorne ; lequel en profite pour mettre le souk dans le monde d'Ataria. Seul espoir, récupérer les 13 pierres runiques qui permettront de renvoyer le démoniaque ennemi dans les Abysses.

Changement dans la continuité

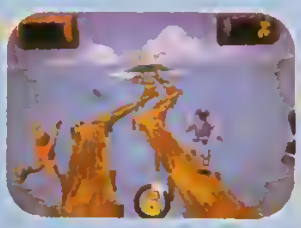
Que les vieux de la vieille se rassurent, les bases du Gauntlet d'origine sont toujours présentes. Vous pouvez jouer jusqu'à quatre simultanément, et avez le choix entre les personnages habituels : Wizard, Warrior, Walkyrie et l'Archère elfique qui remplace... l'elfe. Les niveaux sont toujours d'immenses labyrinthes, mais vous constaterez au vu des photos qu'ils ont formidablement évolué. Désormais, votre personnage aura un look différent en fonction de son royaume d'origine. Ainsi le magicien du monde Désert ressemble à un prêtre égyptien, alors que celui du monde Castle est celui du Gauntlet original, genre Merlin ou Gandalf. La première chose à faire est d'entrer son nom et de choisir un mot de passe. Une fois mort, le jeu sauvegarde votre niveau, votre or et vos pierres runiques, mais pas le lieu où vous êtes arrivé.



Alors, n'oubliez pas votre mot de passe (attention, il ne fonctionnera pas sur une autre borne de Gauntlet que celle où vous avez joué). Mais les petits malins comprendront vite que les séquences AAA pour le nom et 0000 pour le mot de passe sont utilisées par tous les joueurs pressés. Ceux qui n'ont pas compris le système auront donc de fortes probabilités « d'offrir » un personnage avec un niveau élevé !

Une fois le monde de départ choisi, le jeu commence. Un bouton pour le tir, un autre pour la magie (comme dans l'ancien), et un troisième pour le turbo. Pour chaque ennemi détruit, une jauge augmente. Elle permet d'utiliser un pouvoir spécial (tir + turbo) différent suivant le personnage et le niveau de la jauge (comme pour les Specials de Street). D'autres combinaisons sont possibles : turbo + magie, tir + magie, etc. Bien sûr, les générateurs de monstres sont toujours là, et le meilleur moyen d'aller loin est, d'une part, la prudence, et d'autre part, la connaissance des stages.

Mais bon, ne rêvez pas à la possibilité de jouer toute la journée avec un crédit comme il y a dix ans... car la difficulté est grande (à plusieurs, c'est moins dur), et votre nombre de points de vie fluctuera, si vous jouez bien, entre 400 et 500, c'est-à-dire votre quota de départ (sauf si vous rajoutez des pièces). Autre nouveauté, il y a désormais des boss, un par monde Djinn (Desert), Dragon (Mountain), Chimère (Castle) et Reine-Araignée (Forest). Chaque monde est composé de 5 ou 6 stages (avec, à chaque fois, un boss dans le dernier niveau). Si vous détruisez tous ces gardiens, un cinquième monde apparaît... avec encore un boss (surprise) ; et si vous avez les 13 pierres runiques, vous pourrez affronter Scorne. Ouf !



Finalement, Gauntlet Legends s'avère excellent, avec des graphismes de toute beauté. Espérons qu'il encouragera Capcom à nous pondre un nouveau volet de Dungeons & Dragons. Chapeau bas, monsieur Atari.

Points forts

La splendeur des graphismes.
Le jeu à quatre.
Le côté recherche.

Panic Park

Namco

85%

Régulièrement, Namco sort une borne originale, fun et qu'on ne peut s'empêcher d'essayer. Après Prop Cycle, Rapid River et Point Blank, voici Panic Park, un jeu qui ressemble à un jeu de plate-forme... mais qui n'en est pas un. C'est en 3D, votre perso est vu de dos mais il ne peut pas sauter. Comme dans Point Blank, vous effectuez divers stages, choisis parmi une quarantaine. Cette fois, le but est d'esquiver des obstacles et de récolter des objets. En fait, la nouveauté vient de la borne elle-même, puisque les joysticks des deux joueurs peuvent coulisser sur un seul et même rail. D'où bataille entre les joueurs pour se déplacer ; l'un essayant de repousser l'autre, ce qui amène automatiquement des éclats de rire, voire des répliques de mauvaise foi.

Les stages, de leur côté, sont diversifiés : ils vont de la course d'obstacles au billet de banque à récupérer au vol, en passant par l'esquive de marteaux pilons qui s'écrasent contre le sol. Graphiquement, c'est plutôt joli et dans le même esprit que Point Blank. C'est simple, fun est le maître mot de Panic Park. Et quand fun rime avec convivial, c'est en général synonyme de hit. Alors, n'hésitez pas à faire une petite partie, vous risquerez seulement de vous marrer !

Points forts

Le joystick coulissant.
Un jeu fun et original.
La lutte à deux.

Nouvelles du Japon

Pendant notre bref passage au Japon, à l'occasion du Tokyo Game Show, nous avons pu jouer assez longtemps pour vous présenter dans ce numéro les bornes suivantes : Tech Romancer, Chaos Heat et ESP Rade. On attend avec impatience leur sortie en France !

Tech Romancer, nommé Kikai Oh (empereur des machines) au Japon, est le dernier-né des Capcom. Vous l'avez deviné, c'est un jeu de combat dans lequel on dirige un robot géant qui se bat contre

TECH ROMANCER

d'autres gros méchas. Sa grande force est de proposer un panel de personnages (pilotes et robots) qui ressemble fort à des dessins animés connus — Giant Robo, Gundam, Evangelion, ou Mazinger Z. Il draine donc les fans d'animation, en plus des joueurs de

CHAOS HEAT

ESP RADE

baston. Les superattaques, en particulier, sont excellentes avec l'apparition du visage du (des) pilote(s) en pleine action. Ce soft est facile à jouer et très spectaculaire, et donc remporte un vif succès en arcade. Notons qu'il s'agit du premier Capcom avec un bouton de garde.

Chaos Heat de Taito est un habile croisement entre un beat'em all classique et le hit micro Alien Breed (coucou les amigafans !). Il vous invite à incarner un des trois commandos qui parcourent les tableaux grouillant d'aliens, à faire flamber à grands coups d'arme automatique et de lance-flammes. Le jeu à deux apporte un gros plus au carnage. Entièrement en 3D, Chaos Heat pêche un peu par manque de souplesse dans les commandes, mais semble promis à un bel avenir.

ESP Rade est le dernier shoot de Cave. Trois héros doués de pouvoirs psy vont affronter des envahisseurs mécaniques au fil des niveaux. Shoot classique, ESP Rade se démarque de la concurrence par une gestion des bombes singulière : au lieu du classique « boum » qui pète tout à l'écran, on a une jauge de puissance qui permet de créer un bouclier ou de lancer des attaques concentrées. L'utilisation de la barre est donc la clé de la réussite.

Rubrique réalisée par Wonder et Reyda.

En bref...

Last Blade aura sa suite, puisque le deuxième volet sort cet hiver : il offre trois persos supplémentaires, et le boss Kagami devient

LAST BLADE

POWER STONE

jouable. Sans être une grande révolution, il nous permettra néanmoins d'oublier le médiocre Samurai 64...
Power Stone sera le prochain jeu de baston à sortir sur la Naomi de Sega. Avec sa gestion du décor et ses possibilités d'action hors du commun, Capcom tient là un méga-hit en puissance. Plus terre à terre,

FIGHTING LAYER

Fighting Layer, le nouvel Arika dont on a parlé précédemment, offre un panel de personnages plus funky et « seventies » les uns que les autres. Parmi eux, on trouve Alien Snider, transfuge de Street Fighter EX !

Persos cachés !

Depuis Street Fighter EX, de plus en plus de jeux ont recours à une horloge qui fait apparaître des persos supplémentaires au bout d'un certain temps. Namco récidive puisqu'après Tekken 3, c'est Soul Calibur qui bénéficie de ce système : Lizard Man, un nouveau perso très efficace, Yoshimitsu (eh oui !), Seung Mina, Siegfried et Rock se dévoilent après quelques semaines. Chez Raizing, Bloody Roar 2 offre, lui, deux combattants à ce jour : Gado, le dernier boss, et Sheng Long, une version Evil de Long.

GAME'S

LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX.

MONTPELLIER
CENTRE COMMERCIAL AUCHAN PERTH SUD
34470 PEROLS
TEL : [illegible]

PARLY 2
CENTRE COMMERCIAL
78150 LE CHESNAY
TEL : 01 39 55 13 20

ST QUENTIN YVELINES
ESPACE ST QUENTIN
78065 ST QUENTIN
TEL : 01 30 52 19 68

CERGY 3 FONTAINES
CENTRE COMMERCIAL
95003 CERGY PONTOISE
TEL : 01 30 73 05 40

LILLE (59800)
GRAND PLACE
TEL : 03 20 13 68 62

VAL THOIRY GENEVE
CENTRE COMMERCIAL
01710 THOIRY
TEL : [illegible]

TRENTE FRANCS DE RÉDUCTION

POUR TOUT ACHAT SUPÉRIEUR À 300 FRANCS OU

50 FRANCS DE RÉDUCTION

POUR TOUT ACHAT SUPÉRIEUR À 500 FRANCS
HORS CONSOLE SUR PRÉSENTATION DE CE BON.

VALABLE JUSQU'AU 25 DÉCEMBRE 1998

[illegible]

AMIENS (80000)
CENTRE COMMERCIAL
HALLES DE BEFFROI
TEL : 03 22 91 73 39

LENS (62300)
BOULEVARD PARLY
TEL : 03 21 28 01 47

REIMS (51100)
15, RUE DE L'ÉTAPE
TEL : 03 26 88 24 20

DOUAI (59500)
35, RUE ST JACQUES
TEL : 03 27 03 02 71

VENTE PAR CORRESPONDANCE
RUE DE LA VOYETTE
CENTRE DE GROS N°1
59818 LESQUIN CEDEX
TEL : 03 20 90 72 32
FAX : 03 20 90 72 23
[illegible]

POUR PASSER TA COMMANDE OU POUR TOUT RENSEIGNEMENT, UN TÉLÉPHONE À RETENIR

03 20 90 72 32 - FAX : 03 20 90 72 23

BON DE COMMANDE À RENVOYER À GAME'S VPC

RUE LA VOYETTE - CENTRE DE GROS N°1 - 59818 LESQUIN CEDEX - TEL : 03 20 90 72 32

CONSOLES ET JEUX	PRIX
	TOTAL A PAYER

NOM : ..... PRÉNOM : .....
ADRESSE : .....
CODE POSTAL : ..... VILLE : .....
AGE : ..... TÉLÉPHONE : ..... SIGNATURE (SIGNATURE DES PARENTS POUR LES MINEURS) :

JE JOUE SUR : ☐ SUPER NINTENDO ☐ MEGADRIVE ☐ NINTENDO 64 ☐ PLAYSTATION ☐ SATURN

MODE DE PAIEMENT : ☐ CHÈQUE BANCAIRE ☐ MANDAT LETTRE ☐ CARTE BLEUE N° .....
LES CHÈQUES DOIVENT ÊTRE LIBELLÉS À L'ORDRE DE GAME'S VPC DATE DE VALIDITÉ : ...../..... SIGNATURE :

Il y a quelques mois (voir PO n° 84), un RPG d'un nouveau genre, signé Square, (qui avait pourtant commis Final Fantasy, le standard en la matière) nous parvenait, créant la surprise ! Avec sa nouvelle façon de combattre, des personnages plus proches de Bruce Lee que de Lancelot du lac, et des combats de robots géants aux confins de l'espace, Xenogear était sans conteste un RPG original et passionnant. Seulement voilà, disponible aux États-Unis depuis peu, il ne semble pas près de pointer le bout de son nez sur le marché français. Un vrai scandale ! Car il offre des graphismes réussis en vraie 3D temps réel, dans un environnement très bien modélisé, qui supporte les mouvements de caméra sans ralentissement aucun. Les séquences animées, façon manga, sont un prodige de compression vidéo, car elles sont très longues et sans le fond du

Les intérieurs sont détaillés et s'apprécient sous tous les angles. C'est vous qui dirigez la caméra à l'aide des boutons de flanc.

Fin lente, dommageablement dû au fait qu'il faut un disque à moitié vide.

Xenogear

PlayStation

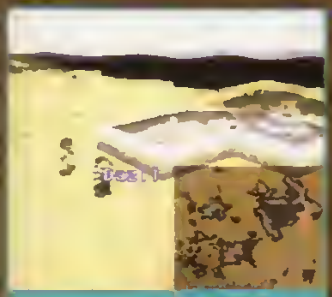
Quelle cinématique !

« La cinématique mon frère, aïe aïe aïe ! » C'est coloré, plein écran, ça bouge bien et sans un seul chargement !

C'est tout de même plus facile de s'y mettre à grands coups de poings d'acier !

Fei condamné à accomplir son destin, représenté par Weitall, une armure de combat dont il ignore tout.

au noir » pour camoufler les changements (mention spéciale pour celle du début, hallucinante !). Le scénario, très embrouillé, mais haletant, puise sa source dans les remorts psychologiques des personnages, et vous invite à en découdre au milieu de pays en guerre, que ce soit à mains nues façon Tekken, ou à bord de gros robots façon Gundam. Tout dans ce jeu, y compris les musiques et les vrais, a été conçu de sorte qu'on ne s'ennuie pas une seconde.



La carte évoque FF VII. Normal !

Les villes et villages, qui bénéficient d'un traitement graphique très détaillé, sont également en vraie 3D.

Malheureusement, pour les joueurs de l'empire Square, les RPG en Europe, ça ne peut pas marcher ! Aussi je n'ai qu'un seul conseil à vous donner : foncez dans les boutiques d'import pour vous procurer Xenogear. C'est le RPG du mois !

Reyda

Xenogear

date et lieu de sortie
DISPONIBLE USA

éditeur
SQUARE SOFT

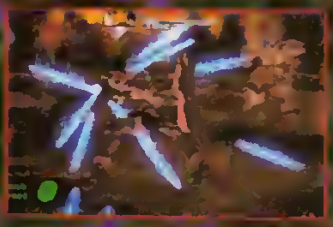
textes
ANGLAIS

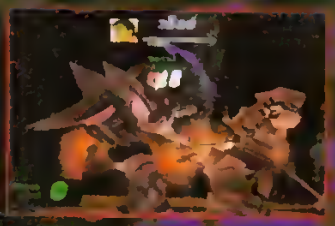
genre
RPG

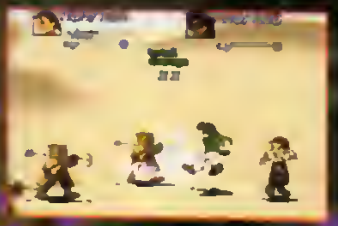
La réalisation.
Les combats.
Les cinématiques.

Ça pixellise lors de certains zooms.

Des combats d'un nouveau genre







Loin des coutumiers assauts répétitifs qui sont le propre des RPG, Xenogear vous invite à créer des combos en pianotant les boutons de frappe lors des combats. Explication : chacun des personnages se bat à sa façon selon sa spécialité (art martial, lutte, escrime ou fouet), mais contrairement à FF VII, par exemple, leurs coups ne sont jamais identiques puisque c'est vous qui décidez de leur nature. Prenons le cas du héros, Fei, doué pour le kung-fu Wu Shu. Après un peu d'entraînement, il possède 5 points d'attaque. Par ordre de puissance, si vous placez un coup de poing (triangle), cela vous coûte un point. Un coup de pied (carré) en vaut deux ; enfin, le coup puissant (croix) vous enlève trois points. Pour dépenser 5 points d'attaque, vous pouvez donc placer un coup de poing et deux coups de pied (1 + 2 + 2), ou un coup puissant suivi d'un coup de pied (3 + 2). Votre perso, lui, se charge d'enchaîner les coups choisis — certaines combinaisons donnant accès à une puissante attaque finale pour conclure en beauté. L'astuce consiste, bien sûr, à repérer les enchaînements qui font mal pour se débarrasser des créatures les plus coriaces. On peut aussi interrompre une combinaison en cours pour charger une barre de « Fury », qui comme dans un jeu de combat classique, occasionne de gros dégâts sur la cible. Par ailleurs, n'oublions pas la magie bel et bien présente, et différente pour chaque personnage. Enfin, retenons que les affrontements entre robots, très impressionnants, suivent le même principe de combat, mais que les magies de l'utilisateur sont décuplées par sa machine pour assurer des effets visuels détonants.

Regaïa Densetsu

PlayStation

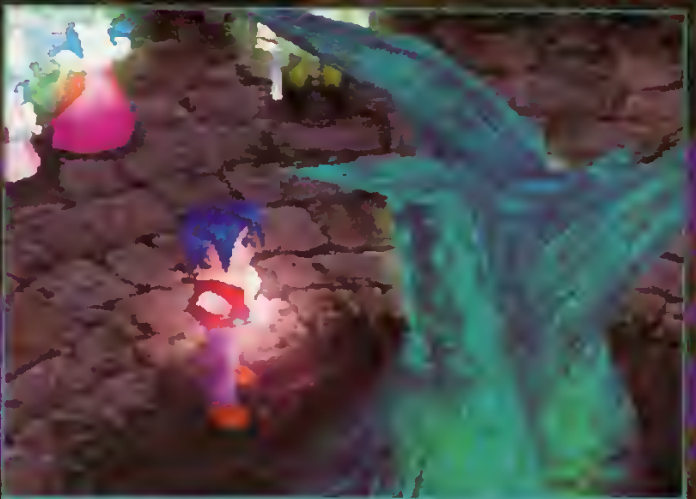
Il était une fois un pays en paix, où les hommes et les bêtes vivaient en parfaite harmonie et s'entraidaient sans arrière-pensée aucune. Mais un jour, surgi de nulle part, un épais brouillard envahit les cités et rend les bêtes méchantes, vilaines et sous, et que même elles se mettent à attaquer l'homme : vilite alors ! Super, le scénario... Évidemment, il y a un héros à la noix qui n'a pas trop le choix (parce que c'est l'élu, vous comprenez) et qui va arrêter tous les monstres (presque) tout seul, découvrir qui est le vrai méchant du jeu, lui mettre sa mère et rétablir la paix dans le monde en 3D mappé vu de haut. Soyons clair, sur les plans du scénario et de la réalisation, Regaïa manque cruellement de cachet. L'ensemble n'est pas très beau et ressemble à une production de l'année dernière. On en arrive à se demander s'il s'agit bien de la même console qui fait tourner par ailleurs Spyro et Gran Turismo. Bref, ce n'est pas avec Regaïa que vous allez en mettre plein les mirettes à vos voisins !

Heureusement le jeu proprement dit rattrape ces faiblesses techniques. Regaïa est un de ces RPG qu'on ne peut plus lâcher une fois qu'on a pris le paddle. Très maniable, avec des écrans d'options et un système d'équipement très clair, il propose une aventure certes linéaire, mais qui s'annonce vaste. Il fait partie de ces productions qui ne paient pas de mine au premier abord, mais qui sont terriblement efficaces sur la longueur. Les combats sont — n'ayons pas peur des mots — excellents, rythmés et beaucoup moins répétitifs qu'à l'accoutumée. Regaïa Densetsu est donc une bonne surprise, sur une console qui ne compte souvent que sur les graphismes pour séduire. Il n'a pas le fun goût d'être en anglais, mais on espère qu'il sera traduit très vite. Maintenant, si vous êtes un acharné de l'import et que vous souhaitez vous mettre un RPG sous la dent, Xenogear est un cran au-dessus, et en anglais qui plus est. À vous de voir !

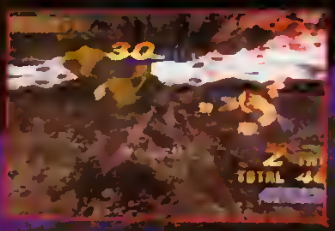
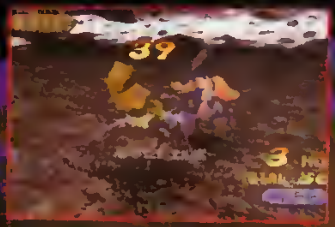
Rayda

Les bestiaux ennemis sont assez surprenants, comme ce papillon géant.

Le groupe de héros tel que la cinématique nous le présente.


Voilà en image le moment où vous recevez les pouvoirs de l'arbre protecteur de votre village.

Fight !

À l'instar de Xenogear, Regaïa permet de créer des combos très fouillées pour casser la figure des vilains — certaines d'entre elles donnent lieu à des coups spéciaux de toute beauté. Mais Regaïa va plus loin puisqu'il utilise la 3D intelligemment en mettant dans les mains de votre personnage l'arme (ici, un couteau) que vous utilisez ; ce qui modifie totalement les coups disponibles. Ainsi, vos poings sont remplacés par le couteau, l'épée et autres, qui possèdent également leurs propres combos !

Regaïa Densetsu

date et lieu de sortie	DISPONIBLE JAPON
éditeur	SONY COMPUTER
textes	JAPONAIS
genre	RPG

Les combats.

Très conventionnel dans l'ensemble.

36.15 PLAYER ONE

NOUVELLE FORMULE
...accès plus rapide à l'information

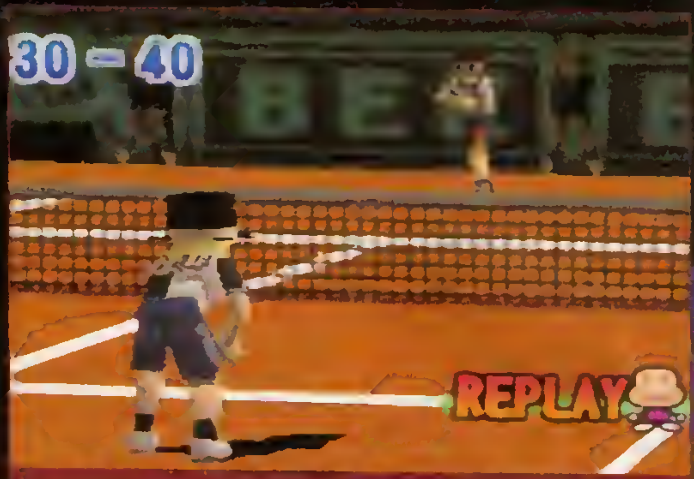
Ne restez plus coincé dans un jeu
Trucs et astuces pour toutes les consoles !

MSE : 2,23 F la minute

Let's Smash

Nintendo 64

Sur N64 on trouve aujourd'hui à peu près toute les styles de jeu représentés. Et il aura fallu que je me retrouve avec la cartouche de Let's Smash pour réaliser que le tennis, sport si largement répandu sur toutes les plates-formes, brillait jusqu'à présent par son absence sur la 64 bits. C'est donc sans réelle concurrence que Hudson commercialise sa simulation de tennis. On a beau n'avoir aucun repère, Let's Smash Tennis force l'admiration par la qualité de sa réalisation. Pourtant, à première vue, il faut bien reconnaître que les graphismes ne sont pas transcendants. Il est utile d'attendre le premier replay pour voir les personnages en gros plan et constater que ces derniers sont très bien réalisés. Et même si certains ont une apparence un peu farfelue, Let's Smash est une simulation extrêmement réaliste.
Sur console, la simulation d'Hudson est la première à reposer sur un contrôle analogique. Cela permet d'avoir une maîtrise parfaite de la direction de la balle et de « jouer les lignes » avec une grande précision. J'ajouterai que les joueurs sont sujets à l'inertie et ne peuvent pas changer instantanément la direction de leur course. Du coup les réactions des joueurs gérés par la console sont beaucoup plus réalistes, et prendre l'ordinateur à contrepied est désormais possible ! Malheureusement, Let's Smash Tennis souffre d'une relative facilité ; aussi en une demi-journée, plus aucun adversaire ne vous résistera.
C'est donc à plusieurs que le jeu devient vraiment intéressant.
D'un autre côté, Let's Smash propose un mode Challenge très fun, dont la durée de vie compense l'absence de réelle difficulté. Vous affrontez les adversaires de



Les replays proposent des angles de vue assez sympa. Dommage qu'ils ne montrent que le coup gagnant du dernier échange.

La traditionnelle poignée de mains entre le vainqueur et le vaincu.

Un grand choix de tenues !

Voici quelques tenues vestimentaires plus ou moins saillantes. Vous pouvez jouer avec une bonne douzaine de paramètres différents — autant dire que cela offre pas mal de possibilités.

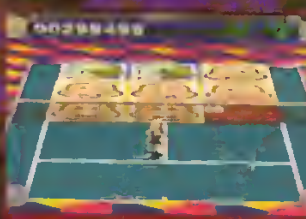
Des courts délirants

Outre les courts aux revêtements traditionnels (terre battue, gazon, surfaces synthétiques), le mode Challenge propose des courts complètement délirants, situés au sommet d'un building, dans le cratère d'un volcan, en plein désert...

votre choix en un set, sur des courts délirants. La victoire est récompensée non par par des trophées, mais... par des tringues et divers accessoires vestimentaires. Cela peut paraître grotesque, mais c'est dans ce domaine que réside l'un des points forts de Let's Smash ! Au fil des victoires, vous accumulez

La vue de base n'est pas extraordinaire, mais elle est particulièrement jouable.

nœud papillon, couvre-chef, sac à dos, chemises... bref, une quantité astronomique de vêtements et accessoires divers qui permettent de personnaliser votre joueur. Une fois tous les effets des tenues disponibles collectés (Père Noël, aristocrate, ange, démon, etc.), vous évitez les désagréments des courts



Les mini-jeux permettent de compléter rapidement la garde-robe de votre joueur.

Les balles smashées s'accompagnent d'un effet dynamique.

délirants. Ainsi, le Père Noël ne glisse pas sur la glace, le lézard est insensible aux scorpions, le démon ne craint pas les éruptions volcaniques... Bien sûr, rien ne vous empêche de participer aux tournois « sérieux » affublé d'une tenue d'astronaute !

Pour conclure, Let's Smash, le premier jeu de tennis sur N64 est une belle réussite, par son originalité, son réalisme et son animation.

Wolfen

Let's Smash

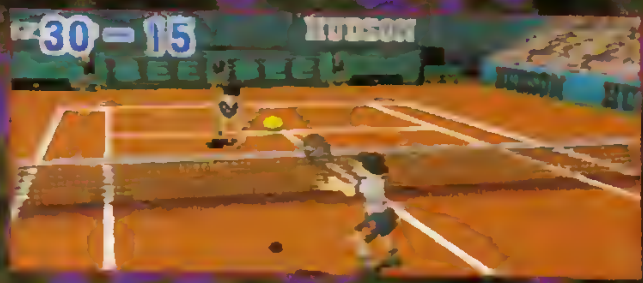
date et lieu de sortie	DISPONIBLE JAPON
éditeur	HUDSON
textes	JAPONAIS
genre	TENNIS

+
- L'animation hyperréaliste.
- La durée de vie.
- La personnalisation des joueurs.
- Les courts délirants.

–
- Les balles un peu flottantes.
- Un jeu trop facile.

Une animation de qualité

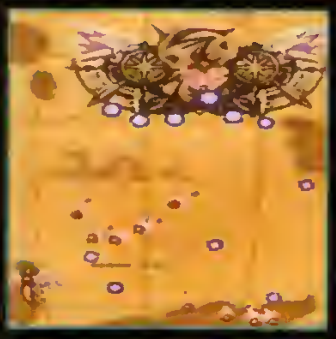
Ces arrêts sur image mettent en évidence la qualité de l'animation des joueurs. Mais comme dans beaucoup de jeux, il faut les voir bouger pour être en mesure de l'apprécier à sa juste valeur.



Dezaemon Kids

PlayStation

Dezaemon Kids n'est pas à proprement parlé un jeu. Il s'agit en fait de la suite de Dezaemon, un produit destiné à créer soi-même ses shoots



(présenté dans le Player One n° 80). D'ailleurs l'un des CD contient 102 jeux créés par des fans japonais (lire encadré Les joueurs ont du talent). Quant à l'autre, il permet donc d'effectuer ses propres créations et contient six exemples de shoots. En fait, et c'est incroyable, ces derniers sont de haute volée, voire supérieurs à certaines sorties commerciales sur PlayStation ou Saturn, avec des effets visuels encore jamais vus, même en arcade !
Alors, si vous êtes fans de shoot, que vous avez l'âme d'un créateur de jeux et que... vous lisez le japonais, procurez-vous ce soft en import. Car il y a peu de chances de le voir destiné sous nos latitudes...

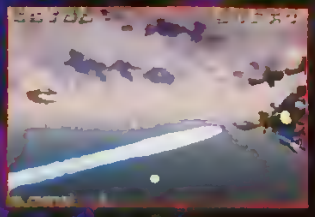
Wonder

Les shoots horizontaux sont aussi hallucinants, comme ce boss.

Les effets visuels de cette version sont impressionnants, n'est-ce pas ?

Exemples de blasts

Les six jeux présentés en exemple dans le CD de création pourraient quasiment être commercialisés. Voici quelques passages très chauds.



Les joueurs ont du talent

Au Japon, Athéna a lancé un concours de création de shoot'em up doté de 50 000 francs de prix, lors de la sortie du premier Dezaemon. C'est ainsi que le deuxième CD de Dezaemon Kids contient les œuvres créées par nos amis japonais ; et il faut avouer que les dix premiers possèdent un sacré talent. Quant aux 92 autres, ils sont loin d'être mauvais.

Le point de vue de Reyda

Alors que Dezaemon est inconnu chez nous, au Japon, il est (presque) devenu une institution ! Sachant les joueurs japonais très patients et férus de jeux vidéo, les éditeurs ont développé une longue tradition de jeux « à faire soi-même ». On peut donc trouver une quantité de softs à construire : RPG traditionnel ou tactique, aventure, roman interactif, shoot'em up en 2 ou 3D. Cela ne se limite pas aux consoles puisqu'il en sort même sur PC. Mais personne n'a le courage de les importer en Europe comme aux États-Unis. Différence de mœurs, peut-être...
Revenons à ce Dezaemon Kids : l'interface est très graphique, ultra-simple à comprendre, l'éditeur de sprites est une merveille, et la gestion du scrolling une référence. Il vous est donc possible, mais, soulignons-le, au prix de beaucoup d'efforts, de créer le shoot de vos rêves, ou bien la suite « non officielle » de celui que vous préférez.
Par ailleurs, on peut sélectionner des musiques toutes prêtes ou programmer les musiques d'un CD audio, à condition de les insérer dans la zone de lore des parties. Sachez tout de même que sauvegarder votre création occupera l'espace d'une memory card entière !

Dezaemon Kids

date et lieu de sortie	DISPONIBLE JAPON
éditeur	ATHENA
textes	JAPONAIS
genre	CONSTRUCTION KIT

Un soft original.
La souris est gérée.

Pardon ?

08 36 68 77 33

08 36 68

LA LIGNE DES JOUEURS
...qui vont jusqu'au bout

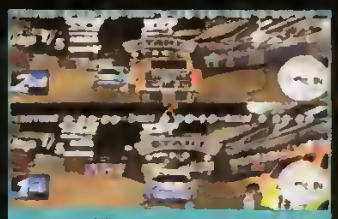
Tout pour finir les meilleurs jeux !

Over the World

Sorti en Europe au cours de l'été 97, Rally Cross avait séduit par son fun et son aspect « voitures élastiques », aux suspensions souples que les véhicules faisaient des bonds et des tonneaux surréalistes. C'est toujours le cas dans ce second volet, qui s'inscrit bien dans la lignée de son prédécesseur. Les courses se déroulent toujours sur des circuits très bosselés, comme dans Test Drive 4X4, ce qui occasionne de nombreux sauts et autres cabrioles spectaculaires. C'est d'ailleurs souvent celui qui négocie le mieux les obstacles, et pas forcément le plus rapide, qui l'emporte. Mais ne vous inquiétez pas trop, car en cas de tonneau, les boutons de flanc vous permettent de faire basculer votre voiture, pour vite la remettre sur ses roues. Malgré son nom, Rally Cross 2 n'est pas composé de spéciales, et n'a non d'une simulation de rallye, ou d'une sim tout court ! Pourtant, vous pouvez effectuer de nombreux réglages (suspensions, rapports de boîte, type de pneus, etc.) qui apportent une pointe de réalisme, mais l'ensemble reste résolument arcade et surtout très fun. Quatre joueurs prennent part à la course (deux en Multijoueur) en même temps, et vous partez invariablement bon dernier. Dix circuits, que l'on peut prendre dans les deux sens sont disponibles, contre seulement cinq dans le premier Rally Cross. Par contre, le mode Multijoueur a changé puisque vous ne pourrez jouer qu'à deux et non plus à quatre comme c'était le cas auparavant. Mais de toute façon, ce dernier n'était pas trop réussi et difficilement jouable, ce qui explique peut-être sa disparition. Bref, Rally Cross 2 est aussi bon que le premier, et ne s'adresse pas aux fans de simulations réalistes, mais à un plus large panel de joueurs, qui n'aiment pas se prendre la tête.

Cron

Ce second volet propose un mode « Suicide », où les concurrents ne roulent pas dans le même sens que vous !



Le mode Quatre joueurs a disparu au profit du jeu à deux, toujours aussi fun et convivial.

[illegible]

Rally Cross 2

PlayStation

Les replays ne valent pas ceux de Gran Turismo mais restent tout de même agréables à regarder, notamment pour les cascades.

Le pilotage n'est pas très complexe, mais certains virages exigent de maîtriser un minimum les glissades, pour être négociés à fond.

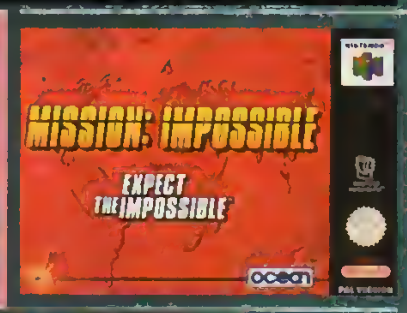
Voici une image que vous verrez souvent : votre bolide les quatres fers en l'air comme une tortue. Heureusement, vous pouvez vous rétablir rapidement.

Rally Cross 2

date et lieu de sortie	DISPONIBLE USA
éditeur	989 SPORTS
textes	ANGLAIS
genre	COURSE AUTO

La jouabilité.
Le mode Deux joueurs
Les réglages.

L'aspect des voitures.



Recevez chez vous, sous 48 h, toutes les nouveautés consoles de votre choix, ainsi que les CD-ROM PC et Mac : jeux, culturel, musique, kido-éducatifs, utilitaires, encyclopédies, etc. sans carte bancaire ni chèque, simplement en vous connectant au 3617 POINT et en nous laissant votre adresse de livraison. C'est simple, vous ne payez que par la communication (5,57 F / mn)*

Playstation

Duke Nukem Time to Kill , G. Darius , Spyro , Tenchu , Medievil , Tekken 3 , Super Match Soccer , Guy Roux Football Manager , Road Rash 3D , Moto Racer 2 , Deathtrap Dungeon , Motorhead , Future Cop L.A.P.D. , Wcw Nitro , Jeremy Mc Grath Super Cross 98 , NHL 99 , Forsaken , Le 5ème Elément , Pro Foot Contest '98 , Superstar Soccer 98 , The Adventures of Alundra , Dead or Alive , Colin McRae Rally , Wild 9 , International Rally Championship , Heart of Darkness , Cardinal Syn , Adidas Power Soccer 98 , Total NBA 98 , Monopoly , Vigilante 8 , Gran Turismo , Men In Black , Resident Evil 2 , Pitfall 3D , V-Rally , Time Crisis , etc

Nintendo 64

Banjo et Kazooie , Superstar Soccer 98 , G.A.S.P. !! , Mission Impossible , Forsaken , F 1 World Grand Prix , Virtual Chess 64 , GT 64 Championship Edition , Lamborghini , Wetrix , Goldeneye 007 , NBA Pro 98 , Mystical Ninja N64 , Fifa 98 , Diddy Kong Racing , WCW vs nWo World Tour , Duke Nukem 64 , Extreme G , Pilotwings 64 , Top gear Rally , etc

Sans CB, Ni Chèque

3617 POINT

H3L - RC 393307655

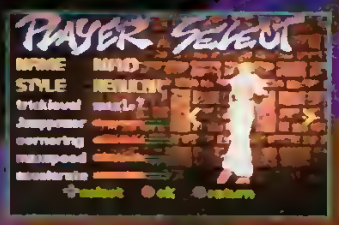
Over the World

Street Boarders

PlayStation

En voilà un jeu qu'il est terrible ! Merci à Microcabin qui ne nous avait pas habitués à un divertissement de cette qualité ! Street Boarders évoque Top Skater, la borne d'arcade de Sega : même jouabilité, même simplicité d'emploi, même fun à haute dose — la seule différence avec la borne, c'est que vous n'avez pas la planche sous vos pieds... Tout a été pensé pour que le joueur s'éclate immédiatement : on choisit un skater (aux capacités très variées), une planche (là, c'est purement esthétique), puis on se lance dans la compétition. Pas de manipulations compliquées, pas de temps mort ; juste beaucoup de fun et des figures excellentes. Vous effectuez des « contre la montre » dans les stages réguliers, avec des points pour les acrobaties ; ou bien vous participez à des épreuves de half-pipe et de bowl (tremplin fermé comme une cuvette), où vous devez réaliser un maximum de figures dans un temps imparti. Street Boarders joue la carte de la simplicité (peu d'options, seul deux boutons utilisés)... et c'est le seul reproche qu'on peut lui faire : à la longue le manque de technique dans les acrobaties fait qu'on se lasse, d'autant plus qu'il n'existe pas de mode Multijoueur. Heureusement, il est relativement bien réalisé et les zigues sont au niveau. En tout cas, c'est le meilleur jeu de skate jamais développé sur console.

La possibilité d'utiliser tous les éléments du décor...



Street Boarders

date et lieu de sortie	DISPONIBLE JAPON
éditeur	MICROCABIN
textes	ANGLAIS
genre	SKATE

Instinctif et très fun.
Les persos cachés.

Pas assez technique.
Pas de jeu à deux...

... et de « grinder » comme un pro vous feront aimer le skate !

Des figures qui vous donnent le tournis...

... et des bonds qui vous font pousser des ailes.

pour **29F** seulement

Le Hors-série + 1 CD-Rom

5 démos jouables

HORS-SÉRIE VSD Vidéo Passion Jeux

Collector Gagnez le 3 millionième PlayStation et des centaines de jeux

Le guide des 100 meilleurs jeux

Bruce Willis 1er acteur virtuel

Les PC à 4000 F sont-ils jouables ?

Je n'y comprends rien quel jeu me conseillez-vous ?

Les jeux vidéo pour les filles

Quels jeux offrir à mes enfants ?

Milla Jovovitch, Tom Cruise, Gillian Anderson, David Duchovny, Schwarzenegger... Hollywood va-t-il dévorer le jeu vidéo ?

MGM

NRJ

Jouez et gagnez

la 3 millionième PlayStation Collector

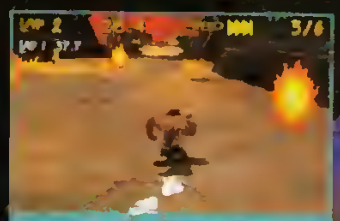
et des centaines de jeux

Running Wild

PlayStation

Sur console, les jeux de courses ont été déclinés sous toutes les formes imaginables : les courses automobiles arcades ou futuristes ; les courses hippiques dont sont très friands les Japonais ; les simulations de ski et j'en passe... Désormais, il faut compter avec la course à pied ! J'en vois déjà qui paniquent à l'idée de se retrouver face à un Track & Field dédié au marathon. Rassurez-vous, c'est loin d'être le cas. Il faut savoir que Running Wild est un jeu que l'on imaginerait plus sur N64 que sur PlayStation. En effet, il ne s'agit pas d'une simulation d'athlétisme, mais d'un jeu de course fun et très arcade, qui rappelle l'esprit de Mario Kart ou Diddy Kong Racing. Les athlètes ne sont autres que des animaux, d'apparence toonesque, qui se tirent la bourre sur des circuits délirants. Parcours dans la jungle, sur les flancs d'un volcan ou même sur la Lune sont au programme, et, bien entendu, ils sont truffés de raccourcis. Et pour donner du piment à ces courses, des options de tout poil jalonnent les parcours, procurant à qui les collecte des pouvoirs temporaires. Techniquement, la réalisation est très soignée. Les personnages sont d'une finesse rare et les décors riches et feuillés. À noter également la présence d'un mode Quatre joueurs d'une qualité exceptionnelle. Et malgré le split de l'écran, la vitesse de l'animation et la qualité de l'affichage ne sont nullement affectées ! Ce n'est pas une première car Street Racer proposait déjà un split d'écran divisé en huit. Bref, Running Wild est un soft attractif. Toutefois, question durée de vie, il semble assez limité : on s'amuse au début, et puis, à la longue, l'intérêt s'émousse.

Wolfen,
sprinter virtuel



Les parcours sont truffés de raccourcis dans lesquels les pièges sont plus nombreux.

Le mode Quatre joueurs est très bien géré. Malheureusement, il n'est pas plein écran.

Running Wild

Date et lieu de sortie	DISPONIBLE USA
Éditeur	UNIVERSAL INTERACTIVE
Textes	ANGLAIS
Genre	COURSE (A PIED)

Les graphismes et l'animation.

Le mode Quatre joueurs en split d'écran.

L'intérêt moyen.

Chaque circuit propose un adversaire « local ». On peut leur coller l'étiquette de boss.

L'option « ghost » vous rend invulnérable pendant quelques secondes.

CONCEPTION : SUNRISE IMP

SUNRISE IMPORT

VENTE PAR CORRESPONDANCE
14, rue des Messageries-75010 PARIS
Du Lundi au Vendredi 10h/13h-14h/19h

TEL : 01.47.70.27.04 E-mail : sunrise@magic.f

DREAMCAST

CONSOLE+pad+transfo+cable RGB, RCA.
PACK CONSOLE + 3 JEUX.
A PARTIR DU 27 NOVEMBRE 98 !

Jeux Dispo dès la sortie :
IRTUA FIGHTER 3 589F
EN PEN TRIATHLON 589F
ODZILLA, JULY 589F

Jeux Dispo Décembre :
EIST FORCE 589F
ONIC ADVENTURE 589F
EVENTH CROSS 589F
COMING 589F
ONACO GP 589F

ACCESSOIRES :
Manettes, Arcade Stick, Modem, Volant, VMS, Clavier, Cable SVHS...

Prevu en Janvier :
SEGA RALLY 2 589F
BLUE STINGER 589F
CLIMAX LANDERS 589F

PLAYSTATION

PLAYSTATION JAP :
STREET BOARDERS 489F
LEGAI (RPG/SONY) 499F
ANARCHY IN THE NIPPON 2 489F
VAMPIRE SAVIOR EX 479F
CAPCOM GEN.Vol 4(mercs) 489F
ANOTHER MIND (square) 499F
SMASH COURT 2 489F
R-TYPE DELTA 489F
K1 GRAND PRIX 98 489F
POPOLOGUE 499F
LIBERO GRANDE 489F
DANCE!DANCE!DANCE! 489F
HARD EDGE 489F
RIDGE RACER 4 499F
ERGHEIZ 499F
CHOCOBO NO DUNGEON 489F
THOUSAND ARMS 489F
TALES OF FANTASIA [illegible]
STREET FIGHTER ZERO 3 [illegible]

PLAYSTATION U
PARASITE EVE 39
XENOGEARS 3
BUSHIDO BLADE 2 3
RIVAL SCHOOLS 3
CRASH BANDICOOT 3 3
BRIGANDINE
LUNAR 4
BRAVE FENCER
TOMB RAIDER 3
KENSEI

ET BIEN D'AUTRES ENCORE

SATURN

N JAP :
ARVEL VS STREET FIGHTER 399F
ARVEL VS STREET + RAM 469F
TRIKER 1945 2 399F
ALCOM CLASSICS 2 399F
APCOM GEN. Vol 4(mercs) 399F
RANDIA MEMORIAL PACK 339F
APCOM GEN. Vol 5 399F
ADIANT SILVERGUN 399F
HINING FORCE 3 SCE/S.3 349F
O F COLLECTION 449F
INAR 2 449F
KFORM COLLECTIONS
AD, RAM, ACTION REPLAY +...

NEO-GEO

K O F 98 :
Dispo en cart. 189OF
Vers. CD: 23/12 399F

METAL SLUG CD 399F
REAL BOUT 2 CD 349F
STICK ARCADE 349F
et nombreux en Cartouche

GOODIES SNK :
TAPIS SOURIS SAM. 2 04 140F
CALENDRIER 99 KOF 100F
CALENDRIER SAM. 2 04 100F
POSTER KOF 98 80F
POST CARD et autres...

NEO GEO POCKET
CONSOLE Jp (anglais) DIS
SEULE 589F
PACK + 3 JEUX : 1400F

Jeux Dispo :
KING OF FIGHTERS R-1 339F
NEO GEO CUP 98 299F
POCKET TENNIS 299F
PUZZLE DE PON 299F
Avenir :
BASEBALL STARS
SAMOURAI SPIRIT
FATAL FURY ...

Accessoires :
CABLE LINK 129F
TRANSFO SNK 100F
CASQUE AUDIO [illegible]

SHOPPING

GUIDE BOOK EN ANGLAIS : 149F
Grandia Ero, Xenogears, Breath 3, Brave Fencer, Tales Of Destiny...

GARAGE KITS, ACTION FIGURES, PORTE-CLES (TEKKEN 3, KOF...)

SUPER FAMICOM Junior ...TEL
(Vampire Kids, Street Fighter 3...)

JOUEZ A L'ARCADE CHEZ VOUS !!
ARCADE SYSTEM + Stick : 2490 F
(Cartes Jamma, MVS, SLOT MVS ...)

Nbrx ACCESSOIRES Pour PLAY et SAT :
Memory Card, Cable RGB, Con Pad, Action Replay, Stick, Transfo...

BON DE COMMANDE à retourner à SUNRISE, 14 rue des Messageries 75010 PA

DESIGNATION ARTICLE	QUANTITE	MONTA
	TOTAL	

Mode de paiement :
CHEQUE
Mandat de 1 unique
CB
N°
Exp
MANDAT POSTAL

Frais de port :
35 F 24/48 H consolme
80 F 24H Chronopost

NOM, PRENOM :
ADRESSE :
COOE POSTAL : VILLE :
TEL :

Over the World

Marvel Superheroes Vs Street Fighters

Saturn

Que dire sur cette remptenelle et interminable série de combat de chez Capcom — enfin, la section recyclage, c'est-à-dire le Capcom qu'on n'apprécie plus tellement, quoi... Pour sûr, c'est une bonne conversion de l'arcade : les sprites gigotent bien dans tous les sens, c'est rapide, trop rapide même, si bien qu'on ne sait plus trop ce qu'on fait. Mais c'est dans l'esprit du jeu... On trouve plein de coups délirants et de combos à deux du tonnerre — moins rigolos toutefois que dans Kiwi Schools des mêmes développeurs (enfin, le service recherche et développement de Capcom qui pond les nouveaux trucs). Marvel Vs Street est très tape-à-l'œil ! Il propose des personnages assez sympa, et — ô surprise — des persos supplémentaires accessibles, si l'on valide certains combattants tout en gardant Start enfoncé. Malheureusement, à l'exception de Nash, caché sous le pseudonyme de Shadow, des Mephisto, US Agent ou Sakura bronzée, ne sont que des copies un peu plus puissantes des fighters déjà disponibles. Je sais, j'adopte le ton blasé du type qu'on ne surprend plus, mais là, vraiment, la mayonnaise ne prend pas du tout. C'est encore plus bourrin que d'habitude, les musiques sont bardées, et les persos cachés sont insipides. Pour autant, ne vous méprenez pas : Marvel Vs Street est un bon petit jeu d'arcade, bien réalisé, et plutôt défoulant, mais il ne propose rien, absolument rien de neuf. Impossible dans ces conditions de détourner mes pensées des défauts de ce jeu, désolé ! À tout prendre, je préfère encore le volet précédent, X-Men Vs Street Fighter.

Alors si vous faites partie des optimistes qui achètent des jeux sans trop se poser de question sur leur contenu réel, ce Marvel Vs Street pourrait vous plaire... plus qu'à moi. Dernier détail, pour les possesseurs du paddle analogique Mandarin : débranchez-le avant de lancer le jeu, sinon il ne fonctionnera pas correctement.

Royda

Norimaro, élément comique du jeu, a été créé par un humoriste japonais.

On peut faire intervenir son coéquipier très brièvement, en pressant les deux boutons du milieu.

Marvel Superheroes Vs Street Fighters

date et lieu de sortie	DISPONIBLE JAPON
éditeur	CAPCOMIQUE
textes	JAPONAIS
genre	BASTON
+	Dan et Norimaro.
	Ryu, Dhalsim, Zangief, Vega, Wolverine, Cyclope...

Hulk fait partie des rares personnages « originaux » du lot.

Vous n'avez pas l'impression d'avoir déjà vu ça une centaine de fois ?

Les attaques à deux semblent impressionnantes, mais il ne s'agit que de gros rayons ou d'explosions qui surgissent de partout.

Concours

Jouez et gagne

36.15 Player One

ou 08 36 68 77 33

gagne des jeux

Psybadek

sur PlayStatio

ÇA VA BOUGER !!!

PAL

Psybadek

PlayStation

sont des
Psybadek, Xako, Mia, Psygnosis et le logo Psygnosis sont s marques d
Tous droits réservés. Vans et le logo Vans sont des marques déposées par Vans.

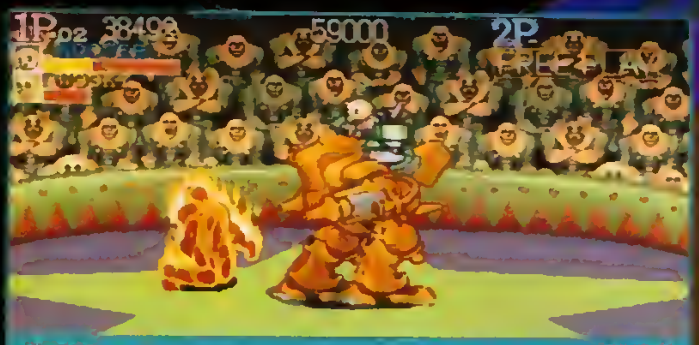
PlayStation

VANS

PSYGNOSIS

Vous l'avez peut-être remarqué, les bons beat'em up se font rare sur 32 bits. Il faut aire que mis à part Die Hard Arcade sur Saturn et Ninja sur PlayStation, on n'a pas grand-chose à se mettre sous la dent. C'est pourquoi l'arrivée de Captain Commando, l'un des bons jeux du genre de Capcom en arcade, nous fait bigrement plaisir. Et même si le célèbre éditeur a laissé le soin à d'autres, en l'occurrence New, d'adapter leur hit, ces dernières n'ont pas chômé. C'est simple, il s'agit du meilleur beat'em up sur console depuis le Final Fight de la Super Nintendo. Captain Commando est rapide, bourrin à souhait, long, plein de types à qui distribuer des baffes, et en plus on peut jouer à trois via le « quintu-

Baby Commando utilise toi la technique dite du « marteau-pilon », popularisée par Haggard dans Final Fight !



Capcom, roi du recyclage ! Les persos en feu n'ont pas changé depuis Final Fight jusqu'au dernier Street !

Captain Commando

date et lieu de sortie	DISPONIBLE JAPON
éditeur	NEW
textes	JAPONAIS
genre	BEAT' EM UP

Un beat'em up Capcom, on n'en fait plus. La possibilité de jouer à 3 +

On aurait aimé une petite compilation...

Captain Commando

PlayStation

Le jeu à trois est bien rendu. Ça fait plaisir de voir un soft du genre avec plus de quatre gus dans un même écran !

pleur », comme sur la borne d'origine. Seul ombre au tableau, les joueurs ne peuvent pas se latter entre eux (pourtant le b.a.-ba du genre).

Par ailleurs, des esprits chagrins noteront que c'est en 2D, et que la 2D c'est nul. Je répondrai seulement que certains concepteurs de jeux en 3D devraient regarder de près la jouabilité, la maniabilité et même la beauté de Captain Commando. Et puis de toute façon, l'avalanche de technologie n'a jamais fait la qualité d'un jeu ; elle contribue plutôt au fun et au gameplay.

En fait, le seul vrai bémol de ce jeu est son prix... À ce tarif, on aurait aimé une petite compilation contenant Punisher, Cadillac & Dinosaurs ou encore Alien Vs Predator. Mais on ne peut pas tout avoir. Alors ne boudez pas votre plaisir, surtout si vous êtes fan de Capcom sans Street Fighter.

Wonder.

Cette phase de jeu ressemble plus à un shoot'em up qu'à un beat'em up... mais ce n'est qu'une accalmie dans la tempête

Les meilleurs mangas en version française

Pour connaître la liste des revendeurs Manga Player Collection, 3615 Player One

Magic Knight Rayearth
vol. 1, 2, 3, 4, 5 et 6 (8 pages couleurs)

Belle Starr

BT'X
vol.1 et 2

3x3 Eyes
vol.1, 2, 3, 4, 5 et 6

Rampou
vol. 1, 2 et 3

Possession Tracer

WingMan
vol. 1, 2, 3, 4, 5 et 6

Les Fabuleux Vapeur Détectives
vol. 1

Flag fighter
vol.1 et 2

Seraphic Feather
vol. 1, 2, 3 et 4

Ah! My Goddess
vol.1, 2, 3, 4 et 5

Chirality
vol.1, 2 et 3
(Collection Manga Player Senpai)

Plastic Little
vol.1
(Collection Manga Player Senpai)

Ryu Seiki
vol. 1, 2, 3 et 4

Disponible en janvier

42 F

3x3 Eyes : 45F
Chirality : 49F

Over the World

Vous ne connaissez peut-être pas Psikyo... Normal car, jusqu'à présent, cet éditeur était spécialisé dans les shoot'em up sur borne d'arcade — d'excellente facture —, qu'Atlus se chargeait d'adapter ensuite, avec souvent peu de réussite. Heureusement, pour Strikers 1945 II, le shoot vertical 100 % adrénaline de l'arcade, Psikyo, lassé probablement des expériences malheureuses précédentes, s'est occupé « himself » de la conversion sur Saturn.

Passons sur le scénario qui est sans grand intérêt, et penchons-nous plutôt sur le système de tir classique : un bouton pour le tir et un bouton pour les bombes. Lorsque vous détruisez les ennemis, une jauge apparaît en bas de l'écran et se remplit. Cette jauge permet d'effectuer un coup spécial lorsque vous appuyez sur le bouton de tir durant une à deux secondes. Bien sûr, plus elle est remplie lorsque le coup est effectué, plus ce dernier est puissant.

Ce qui démarque Strikers 2 des autres shoot verticaux, c'est son volume d'action, très dense. Ainsi n'avez-vous pas intérêt à lâcher le paddle une seconde car les escadrilles ennemis ne vous laissent pas un instant de répit. Malgré tout, la jouabilité est bonne et avec de la persévérance, il est possible d'aller très loin sans perdre. C'est pour cela que Strikers 1945 II est avant tout dédié aux meilleurs joueurs de shoot'em up ; les autres seront peut-être « intimidés » par sa difficulté.

Winder, 945 II

L'Hayate propose le meilleur compromis entre vitesse de déplacement et puissance de tir.

Strikers 1945 II

date et lieu de sortie	DISPONIBLE JAPON
éditeur	PSIKYO
textes	JAPONAIS
genre	SHOOT VERTICAL

Un shoot 100 % adrénaline.

De légers ralentissements à deux.

Strikers 1945 II

Saturn

Chaque vaisseau peut-être observé sous toutes les coutures lors de scènes cinématiques de bonne qualité.

Quand je vous dis que Striker est 100 % adrénaline, je ne vous mens pas. Et encore, ici, il y a peu de balles à l'écran !

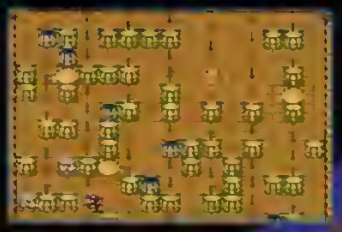
Tous les vaisseaux possèdent leur propre tir mais aussi leurs bombes et leur coup spécial. Ici, le Flying Pancake.

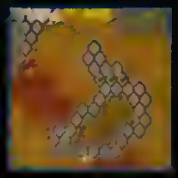
Capcom Generation Vol. 3

machine
SATURN
éditeur
CAPCOM
texte
JAPONAIS

Je sais, certains d'entre vous vont crier au scandale. Un CC avec seulement quatre vieux jeux de l'époque héroïque, c'est inconnu de surcroît, Capcom se fout de la gu... du monde ! Je dirai simplement que ces quatre jeux, Vulgus (84), Son Son (84), Higemaru (84) et Exed

Exes (85) sont, dans l'ordre, les trois premiers opus et le cinquième de Capcom (le quatrième étant 1942). Et rien que pour ça, ils ont droit au respect. De toute façon, cette compilation ne s'adresse qu'aux collectionneurs, lesquels savent





pertinemment à quoi s'en tenir. Pour finir, Vulgus et Exed Exes sont deux shoot verticaux de qualité (pour la transpiration et le stress) comme on n'en voit plus. Mais vu le prix de cette compil', ça sent quand même un peu l'arnaque !

Wonder

Vampire Savior Ex

machine
PLAYSTATION
éditeur
CAPCOM
texte
JAPONAIS

C'est marrant, mais il semble qu'en langage Capcom, EX signifie « moins bon que sur Saturn mais avec deux, trois options supplémentaires pour faire bien ». Ce Vampire Savior, dernier avatar de la série des Vampire, offre certes une réalisation honorable, mais manque de pêche. Plus anecdotique, un petit mode

bien superflu permet de « manager » un fighter qu'on a préalablement « mémorisé » en triplotant la palette des couleurs... En

clair, comme le Street vs X-Men DX, c'est un soft à n'acheter que si vous êtes un fan absolu de la borne.

Reyda

64 Player

Le seul magazine des vrais plans et astuces des meilleurs jeux Nintendo 64

Tous les deux mois chez votre marchand de journaux.

Pour commander les anciens numéros, reportez-vous à la page 135 de ce magazine.

TOM RAID

Belle gueule pour pro du paddle !

Pour sa troisième croisade sur Play¹, Lara Croft ne fait pas les choses à moitié : plus beau, plus long, plus varié et beaucoup plus dur, Tomb Raider III s'adresse aux pros du paddle, qui, par ailleurs, ne sont pas insensibles aux charmes de miss « double air-bag ». Passage en revue de ses convaincants atouts...

B ER III

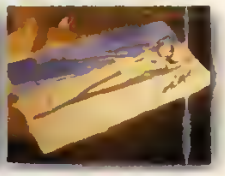
Lara prend du bon temps dans les îles du Pacifique sud. Un niveau qui se déroule principalement en extérieur.

Née il y a deux ans dans les studios de Core Design, Lara Croft a, depuis, parcouru un long chemin. Il faut dire qu'Eidos, l'éditeur propriétaire de l'image de Lara, a bien mené sa barque au point d'en faire l'un des plus célèbres personnages virtuels — et, à l'évidence, le plus vendeur. Les publicitaires ne s'y sont d'ailleurs pas trompés : Seat exploitant l'image de Lara pour nous vendre ses voitures est sans aucun doute l'exemple le plus éloquent ! Depuis peu, Eidos s'évertue donc à donner vie à cette héroïne virtuelle. Cela a commencé en Angleterre où l'on a « fabriqué » une chanteuse sans voix ni talent, mais lookée Lara. Puis l'Allemagne a pris le relais avec une apparition remarquée de l'héroïne dans le clip d'un groupe teuton répondant au doux nom de Die Artze. Le fait marquant est que ces images de synthèse ont un aspect très réel. Contrairement aux développeurs du jeu, les réalisateurs du clip ont fait appel à la motion capture. Cette « humanisation » de Lara se confirme avec le projet d'une adaptation cinématographique des aventures de Lara, toujours en gestation dans un tiroir de la Paramount. Le premier tour de manivelle est pourtant prévu au début de 1999, pour une sortie en fin d'année. Mais on ne sait rien du scénario, et encore moins du nom de la comédienne qui va incarner Lara, ni même à qui sera confiée la réalisation de ce long métrage. Autant dire qu'une sortie fin 99 semble bien optimiste...

En attendant de crever le grand écran, Lara prête son nom à toute une gamme de produits plus ou moins inutiles, et surtout très chers. Un bonnet Lara ne vous coûtera « que » la modique somme de 149 F ; la serviette de bain avec Lara en bikini (idéale pour se taper la honte sur la plage) est au prix très abordable de 249 F (!). Et si vous êtes branché informatique et/ou jeux vidéo, rassurez-vous, on a pensé à vous. Que diriez-vous d'un tapis de souris pour la bagatelle de 69 F ou encore d'un paddle PlayStation non officiel à 129 F, le tout à l'effigie de Miss Croft ? Cette exploitation abusive de l'image de Lara peut (devrait) choquer certain (tout le monde), mais Eidos aurait tort de se gêner vu qu'il y aura certainement des gogos pour accréditer ce matraquage marketing d'envergure.

Avant de refermer cette parenthèse sur le succès commercial de Lara, citons une petite anecdote. Le scénario de ce troisième épisode confronte Lara à une multinationale de cosmétiques. De là à considérer cet événement comme un appel du pied à un parfumeur pour commercialiser une gamme de produits de beauté Lara Croft, il n'y a qu'un pas... À quand la battere de cuisine et le Wonderbra griffés Lara ?

Lara au cinéma ? La Paramount s'en occupe. Alors patience !



Le groupe allemand Die Artze a utilisé Lara pour le clip vidéo d'un de ses morceaux. Extraits.

La campagne de pub pour la Seat Ibiza met en scène Lara dans des situations dignes de Jane Bond !

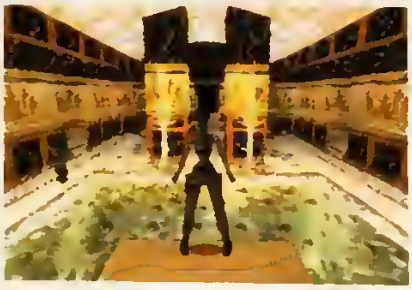
Zoom

Le manoir de Lara

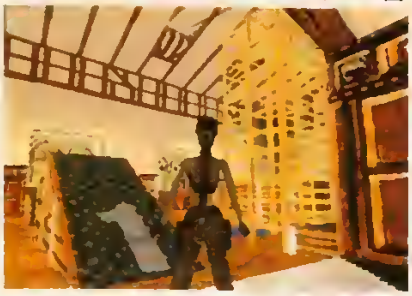
Dans ce troisième volet de Tomb Raider, le manoir de Lara peut être considéré comme un niveau à part entière. La salle de gymnastique permet de (re)passer en revue l'ensemble de ses mouvements et, bien sûr, de découvrir les nouveaux. Vous pourrez ensuite effectuer le parcours du combattant installé dans les dépendances. Il s'agit d'un parcours chronométré, avec des pénalités de temps à chaque erreur. Contrairement au précédent volet, cette épreuve facultative s'achève par une séance de tir sur cibles statiques et... mouvantes. Pour la circonstance, le majordome de Lara a descendu son treillis et son casque du grenier pour servir de cible mobile à Lara. Il essayera tant bien que mal de se protéger avec son plateau jusqu'à s'écrouler. Mais ce vétéran de 39/45 est un dur à cuir, et il se relèvera en poussant des gémissements rauques, qui évoquent, d'ailleurs, les zombies de Resident Evil.

Mais avant de vous lancer dans la grande aventure, vous aurez certainement envie de découvrir les multiples secrets de cette demeure, notamment la salle des trophées de Lara dans laquelle sont exposés le Scion, la dague de Xian et d'autres souvenirs de ses précédentes aventures, comme une tête de T-Rex empaillée.

Le manoir de Lara ▲



La piscine ▲



La salle de gym ▲

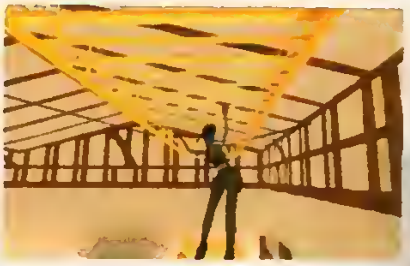
Le parcours du combattant ▲

Tir sur cible ▲

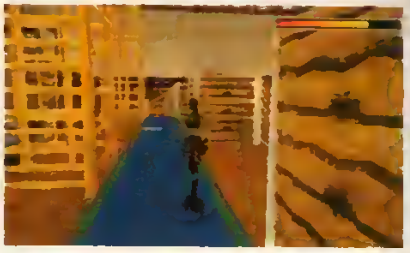
Le majordome ▲

La salle des trophées ▲

LES NOUVEAUX MOUVEMENTS



▲ Lara peut désormais se suspendre et avancer sur des espaliers horizontaux, et tout ce qui s'en rapproche de près ou de loin. Elle peut ainsi utiliser cette aptitude sur des ponts suspendus, des grilles .. et, chose totalement surréaliste, même sur certains rochers !



▲ Lara peut également sprinter sur de courtes distances. Elle mettra cette aptitude à profit à l'occasion de casse-tête basés sur le timing, ou bien pour éviter les rochers qui déboulent parfois à l'improviste.

▲ Lara a appris à ramper. Cela se révèle particulièrement utile pour gagner des infractuosités souvent truffées de munitions, lorsque ce ne sont pas des armes.

Zoom — Lara à travers le temps

Cette séquence d'images met en évidence l'évolution graphique dont a fait l'objet Lara, au cours des trois épisodes. On constate que l'évolution la plus marquante s'est produite lors du second volet, principalement au niveau de la poitrine de l'héroïne. Dans le troisième, les améliorations sont plus subtiles, mais manifestes. Pour plus de finesse, le nombre de polygones composant Lara a encore augmenté, et les développeurs ont fait appel à la haute résolution. Du coup, vous remarquerez que l'effet de pixellisation des arêtes est estompé ; c'est particulièrement flagrant au niveau des bras sur la troisième image. La quatrième, tirée également du dernier épisode, met en valeur la qualité des textures ainsi que les jeux d'ombre et de lumière.

Tomb Raider I

Tomb Raider II

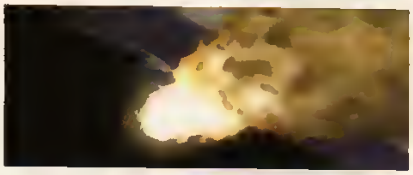
Tomb Raider III

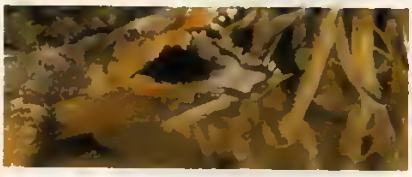
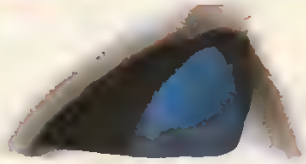
Tomb Raider III

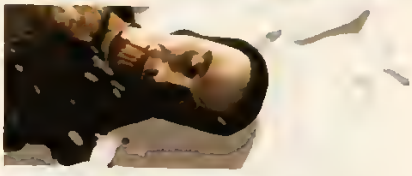
Des plates-formes translucides, très difficiles à distinguer, apparaissent dès le début du jeu !

Zoom — La cinématique

Entre chaque niveau, des séquences cinématiques illustrent l'évolution du scénario. À l'instar du précédent volet, on constate une alternance entre des séquences en images de synthèse pures, et d'autres, animées grâce au moteur 3D du jeu. Mises bout à bout, ces séquences constituent un film dont la durée flirte avec la demi-heure.





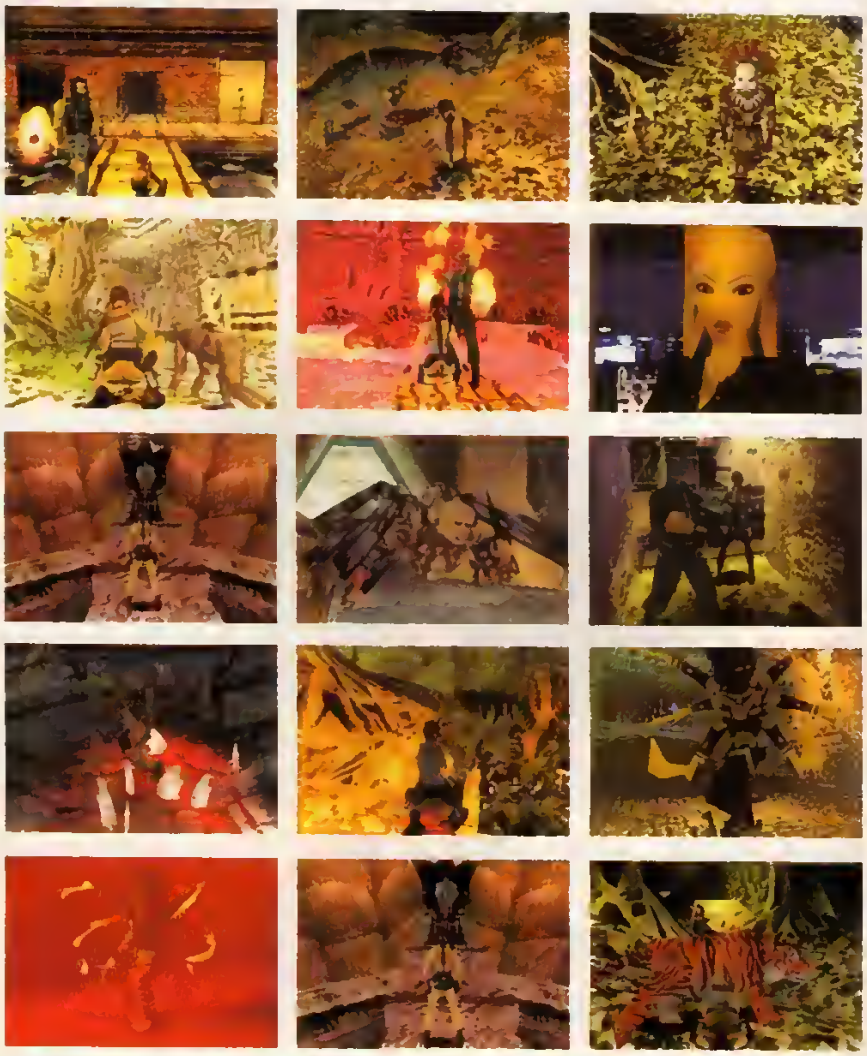
Au-delà de cette image commerciale surexploitée, il existe fort heureusement un excellent jeu, au goût de certains. Car Tomb Raider, on adore ou on déteste : il n'y a pas de demi-mesure ! Et au regard de ce troisième épisode, il ne fait guère de doute que chacun va camper sur ses positions. En effet, Tomb Raider III connaît une grosse évolution mais pas encore la révolution, prévue elle pour le quatrième épisode. À peu de chose près, l'interface demeure identique aux volets précédents : autrement dit excellente pour certains, injouable pour les autres. On note toutefois un changement dans la gestion des déplacements pas à pas, qui a permis d'intégrer de nouveaux mouvements. Ainsi les possibilités de ramper, de se déplacer suspendu à des espaliers horizontaux et de sprinter offrent d'intéressantes nouveautés dans les domaines de la recherche et de la plate-forme, qui constituent le fondement de Tomb Raider.

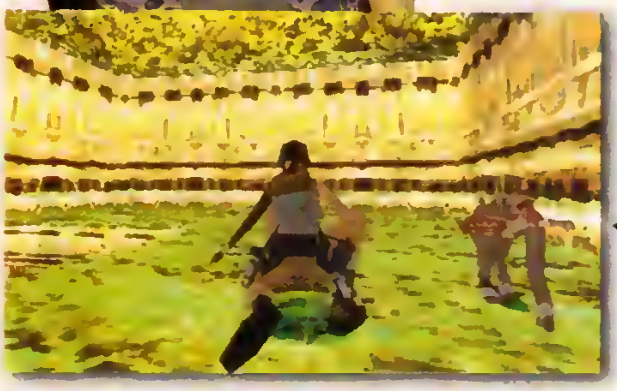
Zoom

Le best of des nouveaux ennemis

Cette séquence vous présente les nouveaux adversaires auxquels vous serez confrontés. Dans le second volet, le rapport numérique adversaires humains/animaux penchait en faveur des premiers. On constate que cette fois-ci, le ratio est plus équilibré.

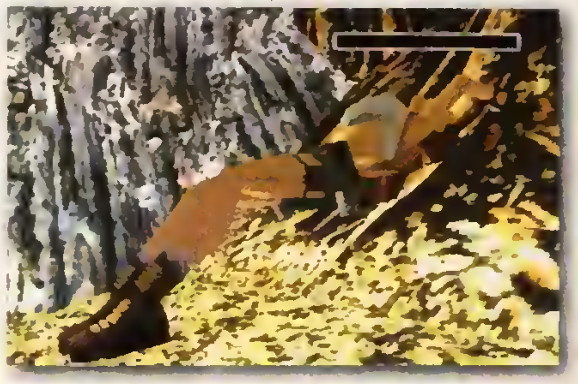
Core Design nous affirmait que l'intelligence artificielle serait améliorée, mais ça ne saute pas aux yeux de prime abord. On peut cependant concéder aux adversaires une tendance à se mettre à l'abri lorsque vous employez la technique dite du sniper, mais le temps qu'ils se décident, ils sont déjà à l'agonie. On remarque également que l'aspect combat est globalement moins important, puisque la plupart des rencontres peuvent être contournées, voire carrément évitées. Lorsque vous tomberez sur le T-Rex, un sage repli stratégique se révélera probablement plus payant qu'un assaut direct.

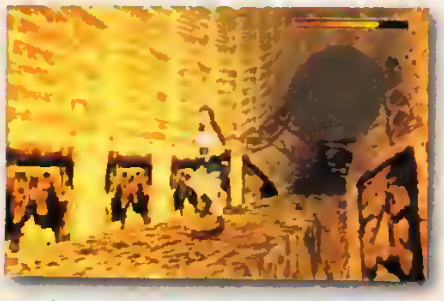




En de nombreuses occasions, vous devrez effectuer des saltos arrière en aveugle

Tant que vous ne tirez pas sur les singes, ils demeurent inoffensifs et peuvent même vous guider vers des caches d'armes.





Le sprint, très souvent mis à contribution, offre de nouveaux plans galères

Moins de combats, plus de recherche et des casse-tête

L'une des grandes nouveautés du jeu consiste à choisir l'ordre dans lequel vous effectuez les niveaux.

Les sables mouvants constituent l'une des premières surprises désagréables de ce troisième épisode.

Zoom — L'album photos

Lara nous a rapporté quelques photos souvenirs de ses pérégrinations. Voici une sélection des plus belles d'entre elles.

En fait, les plus grosses innovations de ce troisième volet sont relatives à l'aspect esthétique. Le soft propose désormais une héroïne animée en haute résolution ! Il semblerait même que cette haute résolution soit appliquée occasionnellement à quelques éléments du décor — mais la rédaction n'arrive pas à s'accorder sur le bien-fondé de cette impression… Quoi qu'il en soit, ça en jette ! Toujours dans le domaine technique, l'animation est une perle en matière de gestion d'environnement 3D. Les mouvements de caméra sont irréprochables et la gestion des éclairages tout bonnement phénoménale. Certaines textures, comme celles de l'eau, ont été revues et prennent désormais un caractère très réaliste. Dans le domaine sonore enfin, on constate qu'il n'y a plus l'unique thème musical récurrent, mais plusieurs qui marquent l'arrivée dans un site remarquable ou signalent l'approche d'un danger imminent. Question ambiance et stress, l'effet est garanti ! Dans la jungle par exemple, une composition d'inspiration tribale, mais néanmoins soft, nous donne le sentiment qu'à tout moment une horde de cannibales affamés peut nous tomber dessus !

En matière d'action, Tomb Raider III se rapproche de l'esprit du premier épisode en privilégiant la recherche et les phases de plate-forme 3D, au détriment des combats (comme c'était le cas dans le second volet). Cela ne signifie pas qu'il faille négliger cet aspect, car l'ennemi est parfois sournois, à l'image du naja ou du cobra embusqué. Une morsure ne causera pas de grands dommages directs, mais le venin fera le reste, à moins d'utiliser une trousse de soins. Du coup, ces dernières, dont on ne savait trop que faire dans le second volet, deviennent maintenant une denrée très précieuse.

Une fois encore Lara mettra en exergue ses talents de pilote avec des séquences de Quad, d'unité de propulsion sous-marine, de kayak et de bâteau ; le tout dans des niveaux conçus spécifiquement pour ces véhicules. L'exploration des gorges de Madubu en kayak est vraiment grandiose. La descente de ces rapides procure des

sensations vraiment excellentes. De même en Antartique, la mère Lara se retrouve à bord d'un wagonnet de mine, armée d'une clef à molette, et doit déjouer des pièges en pagaille.

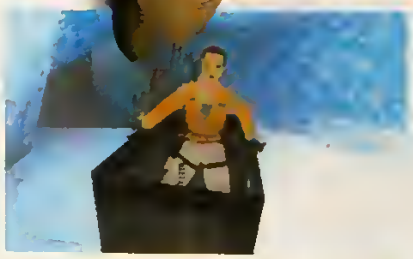
TROP DUR MON FILS ?

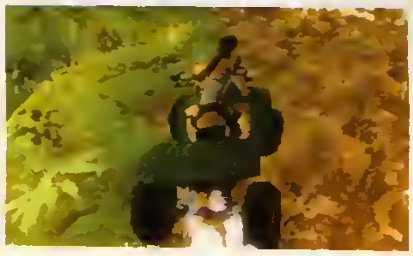
Tomb Raider III est d'une difficulté sans précédent et ce, dès le premier niveau. Le système de sauvegarde est une synthèse des deux précédents volets. Ici, pas question de sauvegarder toutes les trente secondes. Le nombre de sauvegardes autorisé est déterminé par le nombre de cristaux que vous aurez collectés. Lorsque vous aurez achevé les quatre niveaux de la jungle indienne, vous aurez le choix entre trois destinations : l'Area 51, Londres et le Pacifique sud.

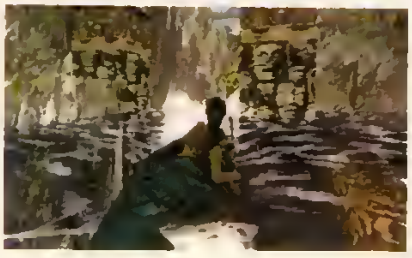
Zoom

Les véhicules

Une fois encore, Lara nous démontre sa polyvalence en matière de pilotage de véhicules en tout genre. L'unité de propulsion sous-marine et le kayak sont très novateurs en matière de fun et de sensations. Le Quad, lui, évoque un peu la jouabilité du skidoo ; quant au bateau, comment ne pas penser à Venise ? Par ailleurs, l'Antarctique offre une phase de jeu amusante à bord d'un wagonnet. Pas mal, Miss Indiana Jane !



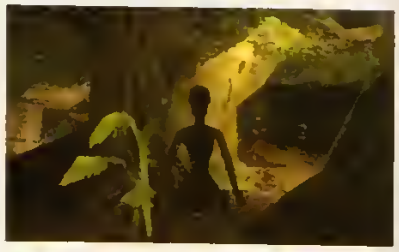


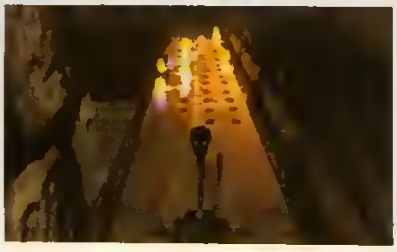


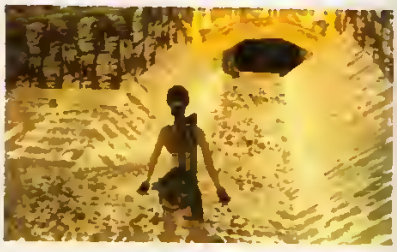
Zoom

Jeux d'ombre et de lumière

La gestion des sources lumineuses avait été sensiblement améliorée dans le deuxième épisode, avec notamment la gestion des sources des éclairages mobiles. Dans ce nouvel épisode, le « light-shaw » atteint son paroxysme avec des jeux de couleur et de contre-jour assez spectaculaires.







Le saut de l'ange est très esthétique mais se révèle une nouvelle fois inutile.

LES AVIS DE LA RÉDACTION

WONDER : « Fervent adepte de Tomb Raider (le I, pas le II), je suis heureux de constater qu'Eidos a privilégié l'ambiance au bourrinage. C'est simple, toute la partie en Inde m'a fait revivre les sensations du premier épisode, que je n'avais pas retrouvées dans le deuxième. Le cocktail de ce Tomb III : de l'exploration avec un peu d'action et beaucoup de réflexion. J'ai aussi aimé la possibilité de choisir son niveau, ce qui permet d'avoir une trame scénaristique plus conséquente. »

ELWOOD : « Question : si à la place d'une pulpeuse aventurière pleine de charme, les développeurs de Core Design avaient mis un personnage sans charisme et sans relief (surtout mammaire), est-ce que la saga Tomb Raider aurait connu une telle "succes story" ? Ma réponse : sûrement pas ! Moralité, ce jeu a beau être bourré de qualités, et proposer un challenge de taille, il pêche à mon sens par son extrême difficulté et sa jouabilité trop complexe ; le tout étant compensé par la forte personnalité de son héroïne. »

CHON : « Pour ma part, je n'ai jamais pu jouer très longtemps à Tomb Raider car la jouabilité me prend rapidement la tête (c'est pareil pour Wolfen, mais il doit être masochiste). Et ce troisième volet n'y changera rien... Au contraire, il repousse les limites de l'injouabilité. Même la gestion du kayak, qui aurait pu être fun, n'atteint pas le niveau de maniabilité de Rushdown. Bref, je suis plutôt d'accord avec Elwood. Sans ses formes pulpeuses, Lara n'aurait pas rencontré un tel succès. Mais le cul fait vendre depuis toujours ! »

TINTIN : « Fan inconditionnel de la belle Lara, j'avoue que cette fois, la lassitude me gagne ! Il est dommage qu'Eidos continue simplement d'exploiter le filon sans modification notable. Il faut tout de même préciser que ce troisième volet de Tomb Raider s'annonce d'ores et déjà comme le plus ardu de la saga. »

Zoom — Les fringues

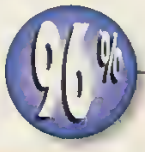
En fonction de sa destination, Lara adopte une tenue de circonstance. On constate qu'elle semble avoir un penchant militariste certain, puisqu'elle arbore toute une gamme de treillis au camouflage adapté, à chaque fois, à l'environnement. À Londres, toutefois, elle optera pour une combinaison de plongée noire, et dans le Pacifique sud pour un maillot de bain.

Dans le niveau intitulé « la Zone du crash », vous trouverez un canon dans la carcasse de l'avion. Il vous servira à détruire une falaise !

Ce broyeur situé dans les égouts de Londres est un passage galère. Cela vaut la peine d'insister car il mène à l'une des armes les plus puissantes.

Je vous recommande d'effectuer les niveaux dans cet ordre car votre équipement vous est confisqué par l'armée américaine ; alors autant que cela se produise le plus tôt possible, histoire de perdre le moins de matos possible. Ce n'est qu'une fois les seize niveaux achevés que s'ouvriront les portes de l'Antartique pour un dénouement à sensation digne de Lovecraft. Autant dire qu'avec la difficulté qui caractérise ce jeu, les interrogations planant autour de la mystérieuse météorite ne sont pas près de livrer tous leurs secrets... En attendant le quatrième épisode qui devrait changer du tout au tout, Tomb Raider III possède donc tous les arguments pour vous scotcher un bon moment... Alors si l'extrême difficulté de cette quête ne vous fait pas peur, et que vous avez toujours accroché à l'ambiance de Tomb Raider, rien ne s'oppose à ce que vous replongiez à nouveau. En revanche, pour les hermétiques de la première heure, cet épisode ne devrait pas les réconcilier avec la belle Lara.

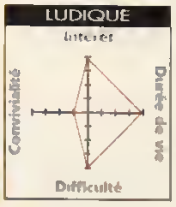
Wolfen



résumé

Tomb Raider est un titre qui se bonifie avec les années. Le cru 98 tient toutes ses promesses, bien que le niveau de difficulté se soit nettement accru.

DEVELOPPEUR **Core Design**
EDITEUR **Eidos**
TEXTES / VOIX **Français**
JOUEURS **1**
SAUVEGARDE **Memory Card**
ACCESSOIRES **Dual Shock**
PRIX **D**



Concours

Jouez et gagnez

36.15 Player One

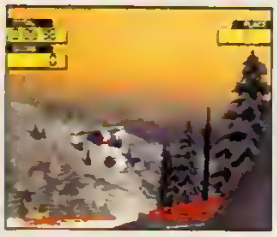
36.15 - 3668 : 2,23 F la minute.

ou 08 36 68 77 33

COOLBOARDERS 3

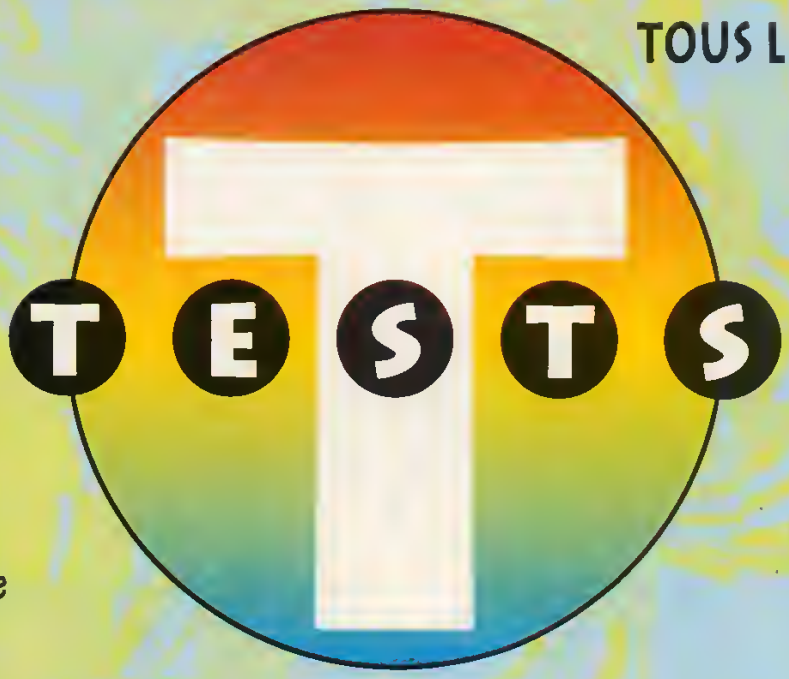
Choisis la planche
et pars pour le frisson
grande vitesse...

...gagne
des jeux,
des blousons
et des bonnets



« PlayStation, marque déposée, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc. © Idol Minds, Inc. Edité par Sony Computer

Encore plus d'images, des séquences détaillées et commentées. Des points particuliers mis en valeur, des niveaux de lecture différents et deux codes couleur (l'un pour la marque, l'autre pour les notes). Tout ça pour vous permettre d'apprécier encore plus les tests de Player One.



TOUS LES JEUX TESTÉS

PlayStation

Cool Boarders 3 74
Crash Bandicoot Warped 78
Apocalypse 86
Rival Schools 90
Toca 2 Touring Car 94
L'Invasion vient de l'Espace 98
Tail Concerto 100
Test Drive 4X4 104
FIFA 99 106
Streak 110
Psybadek 114
C3 Racing 116
Shadow Gunner 122
Actua Soccer 3 126
Libero Grande 126
Bust-A-Move 4 127
Actua Golf 3 129

Nintendo 64

Turok 2 82
WipEout 64 96
Silicon Valley 102
Glover 112
Top Gear Overdrive 118
V-Rally 99 120
Body Harvest 124
Bust-A-Move 3 DX 127
Knife Edge 127
NBA Live 99 128
WCW/NWO Revenge 129

Game Boy

Reservoir Rat 128
Cool Hand 128
Montezuma's Return 128

LES TESTS DÉCODÉS

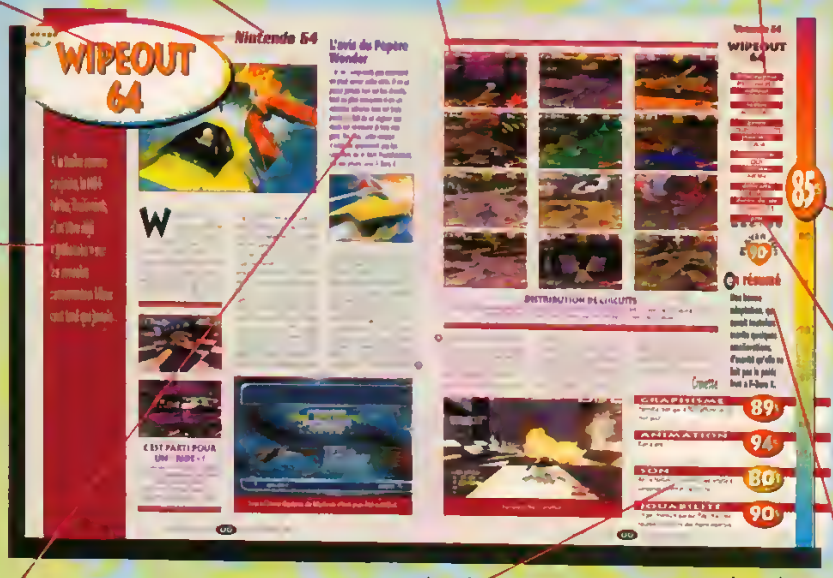
Séquences
Elles vous permettent de découvrir des personnages, des boss, des armes... Cet espace peut être occupé par un plan

Type de console

Nom du jeu testé
Il est dans la couleur de la note obtenue

Données techniques

Introduction
Un bref aperçu du jeu pour vous mettre en appétit. Le bandeau est dans la couleur de la marque



Note
50-59 % = sans intérêt
60-69 % = jeu moyen
70-79 % = jeu correct
80-89 % = bon jeu
90-98 % = jeu excellent
99-100 % = jeu mythique !

Barème de prix des jeux
A moins de 149 F
B de 150 à 249 F
C de 250 à 349 F
D de 350 à 449 F
E de 450 F à 549 F
F plus de 550 F

Encadré texte
Des points particuliers sont détaillés dans cette colonne

Notation détaillée
Le jeu en quatre points de vue commentés et notés

Résumé
Pour vous faire une idée du jeu en un coup d'œil. C'est le premier niveau de lecture avec l'intro et les notes

COOL BOARDERS 3

Il y a des titres qui se bonifient au fil des épisodes. C'est le cas de Cool Boarders 3, qui n'a rien d'une mise à jour des volets antérieurs. Ici, tout a été repensé de A à Z. La preuve par A + B !

Lorsque nous avons été confrontés à Cool Boarders 3 pour la première fois, il y a quelques mois, les premières impressions étaient mitigées. Les joueurs des précédents volets y perdaient « leurs carres » ; certains allant même jusqu'à mettre en doute la jouabilité de cette nouvelle mouture. Il est vrai qu'elle n'a plus grand-chose à voir avec les épisodes précédents. En fait, pour bien appréhender Cool Boarders 3, il est nécessaire de « désapprendre » les habitudes et les réflexes acquis avec les Cool 1 et 2.

Si la jouabilité a été entièrement revue, il en est de même pour l'aspect visuel. Premier fait marquant, les textures de la neige sont d'une agréable diversité et, surtout, d'une qualité extraordinaire. Elles s'avèrent d'une étonnante finesse et ne pixellisent pratiquement pas, même de près. Il n'y a guère que 1080° sur N64 qui fait aussi bien ! Au niveau des décors, les pistes ont perdu ce penchant marqué pour les étroits couloirs qui caractérisaient les deux premières versions. Elles sont plus larges et offrent des vues panoramiques, sans pour autant souffrir gravement d'un problème de clipping — certes il subsiste encore par endroits, mais il est atténué.

PERSOS CACHÉS

Dans la grande tradition de Cool Boarders, il existe des persos cachés, au design assez fun. Aucun ne se distingue des autres par de meilleures aptitudes. Vos performances seront fonction de votre choix de planche.

Sur la première piste de free style, des flèches jaunes vous indiquent où réaliser vos sauts.

Big Air

Boarder Cross

Descente

Half pipe

Slalom

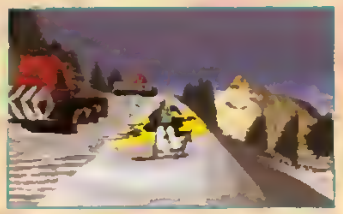
Slope Style

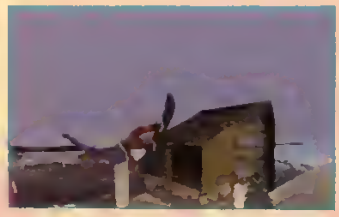
LES DISCIPLINES

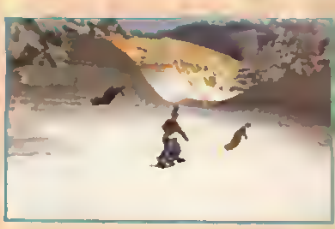
Cool Boarders 3 vous propose désormais six disciplines. Si on retrouve la descente, alliant vitesse et figures, le free style, les tremplins et la half pipe, au chapitre des nouveautés, on note l'apparition d'un slalom parallèle et d'une épreuve de boarder cross.

Avis d'Elwood, le refoulé...

« Depuis le premier épisode, Cool Boarders fait partie de mes jeux préférés sur Play'. Je ne compte plus les soirées passées à dévaler les pistes pour claquer un record ou dévoiler un perso caché ! L'arrivée de ce nouvel opus faisait donc figure de "mini-révolution" dans mon esprit de boarder refoulé. Et franchement, au début, j'ai eu très peur ; le changement de l'équipe de développement se ressent énormément. Ce Cool Boarders troisième du nom n'a plus grand-chose à voir avec ses prédécesseurs. De prime abord, la jouabilité est rebutante, l'aspect figure est moins spectaculaire et le "fun" de la série semble être passé à la trappe. Et puis, finalement, on accroche... pour ne plus décrocher ! Ce jeu est beau, enivrant, frais et riche. Les manips ont été complètement revues et les figures se veulent beaucoup plus réalistes (donc plus difficiles à sortir et à maîtriser).
Bref, pour ce troisième volet, Cool Boarders se paye une cure de jouvence, un lifting intégral, qui devrait enfin décider les réfractaires à farter leur surf et à tenter l'expérience extrême ! »







UN DOMAINE SKIABLE TRÈS VASTE

Cool Boarders 3 propose non pas un, mais six domaines skiables dont voici quelques points de vue. Les cinq premiers sont constitués chacun d'une demi-douzaine de pistes, ce qui en fait déjà trente ! Il faut toutefois relativiser car certaines portions de pistes se retrouvent sur plusieurs tracés. Le sixième domaine skiable ne propose que trois pistes (nous en sommes à 33). Enfin, il y a une course bonus baptisée « avalanche » qui porte le nombre total de pistes à 34 ! Pas mal. Signalons que cette dernière piste est un enfer car, comme son nom l'indique, elle est le théâtre d'une avalanche, et atteindre l'arrivée constitue un réel petit exploit.

Le passage des boarders laisse des traces dans la neige. C'est un détail certes, mais bien agréable.

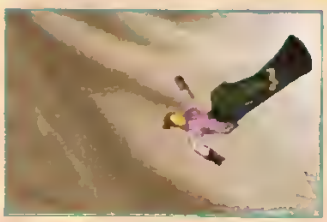
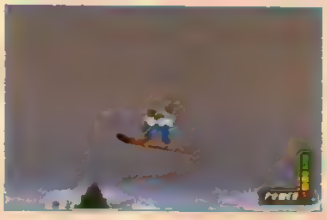
L'autre gros défaut visuel des épisodes précédents était l'apparition systématique de petits bugs d'affichage à la jonction des polygones entre les éléments des décors et de la piste en particulier. Cette fois, ils ont complètement disparu ! Enfin, pour parachever cette métamorphose, les boarders sont désormais beaucoup plus fins, et par conséquent, leurs mouvements nettement plus détaillés. Bref, ce jeu est un chef-d'œuvre graphique doté d'une animation hors pair ! Mais qu'en est-il de cette jouabilité si controversée ? Parmi les changements marquants, signalons le contrôle de base du boarder. Les touches ne sont plus les mêmes, mais s'adapter à cette nouvelle configuration ne constitue vraiment pas un souci. Le vrai bouleversement réside en fait dans le domaine des acrobaties — l'un des éléments qui a contribué au succès du titre. Auparavant, l'amplitude d'un saut était déterminée par la durée de la prise d'impulsion. Plus la « concentration » était longue, plus le saut était spectaculaire, voire démesuré. Le problème, c'est que

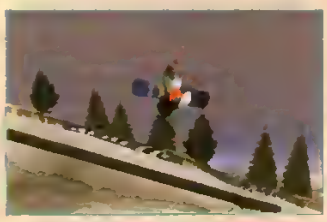
Admirez le réalisme des attitudes du surfeur. Ce déhanchement parle de lui-même.

l'impulsion bloquait la direction, et au moindre contact avec le décor, le saut était fichu. Les sauts étant de surcroît imposés à des endroits fixes, la moindre erreur gâchait le run. Le slogan « ça passe ou ça casse » bien évident qu'avec ce nouveau système d'impulsion, les jumps deviennent plus réalistes, encore que... Sachez toutefois qu'exécuter un double « front flip » combiné à un 1080° est en soit une performance. L'autre nouveauté touche à la notation des points attribués pour une figure. À l'instar de 1080° (le jeu), les combos ou enchaînements de figures et de chopes de planches se traduisent par un bonus de points. La double combo rapporte 250 misérables points ; la triple, 1000 ; ça commence à causer avec les 2 000 points qui récompensent la quadruple combo ; quant à la quintuple

Les glissades sur les rampes ne rapportent pas grand-chose, à moins de les enchaîner avec une figure.

100 % FRIME !



n'est aujourd'hui plus d'actualité. Désormais, la concentration se mesure au moyen d'une jauge qui atteint sa plénitude au bout de deux secondes de pression... et redescend aussitôt si vous tardez à sauter. Notez également que la prise d'impulsion ne bloque plus la direction et que les sauts peuvent être effectués n'importe où sur le tracé. Il est

Les scores des épreuves de tremplin et de half pipe sont calculés en fonction de vos deux meilleurs essais.

Une douzaine de planches aux caractéristiques d'enfer peuvent être gagnées.

c'est 3 500 points ! La sextuple (pour 5 000 points ?) est une perspective que je qualifierai d'envisageable sur deux ou trois spots précis, mais au moment où j'écris ces lignes, il n'est toujours pas sorti... Ne soyez donc pas impressionné par les scores requis pour l'attribution des coupes, en particulier dans les épreuves de half pipe, c'est tout à fait réalisable.

COOL BAORDERS 3

La quintuple combo déclenche le jack-pot. Ce seul saut a rapporté 5 855 points !

La piste ultime ! Une avalanche se déclenche lors de votre passage et vous poursuit jusqu'en bas de la piste.

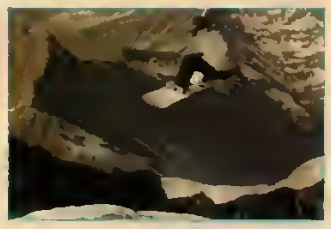
À UN CHEVEU DE LA PERFECTION...

Pour ma part, cette nouvelle jouabilité m'a totalement convaincu ; elle ramène cette simulation à une dimension plus humaine. L'environnement sonore est, une fois n'est pas coutume, excellent avec des musiques bien rock et des effets sonores qui me rappellent qu'il va être temps de descendre ma planche du grenier. Avec la bagatelle de 34 pistes, Cool Boarders s'attribue pour la troisième année consécutive la palme du plus vaste domaine skiable virtuel, avec à la clef une descente en plein cœur d'une avalanche.

Ce troisième volet est vraiment un aboutissement. Il aurait été parfait si on avait pu bénéficier de champs de poudreuse. Il n'y a pas à dire, les développeurs d'Idols Minds ont vraiment fait du bon boulot en sachant tirer la quintessence de la machine. Cool Boarders 1 et 2 avaient déjà une longueur d'avance sur la concurrence ; ce troisième épisode lui en met une seconde dans la vue.

L'arrivée est illustrée par un dérapage très frime !

Big Air Wolfen



LA VIDÉO

La séquence vidéo d'intro est typiquement dans l'esprit snowboard : acrobaties de folie sur fond de musique speed, et cadrages grand angle à couper le souffle. Compte tenu de la vitesse de la séquence, la qualité des images est excellente.

développeur	IDOL MINDS
éditeur	SONY
textes	FRANÇAIS
genre	SNOWBOARD
joueur(s)	1 A 2
sauvegarde	OUI
continue	NON
difficulté	ARDUE
durée de vie	BONNE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 98%

En résumé

Si vous n'êtes toujours pas convaincu, votre cas est incurable. Sinon, hâtez-vous de découvrir cette merveille de la glisse.

GRAPHISME 96%
Les boarders sont mieux modélisés. Les bugs d'affichage ont été supprimés.

ANIMATION 93%
Effet de clipping atténué. Animation des boarders très détaillée.

SON 91%
Bonnes ziks' bien métal. Effets sonores excellents.

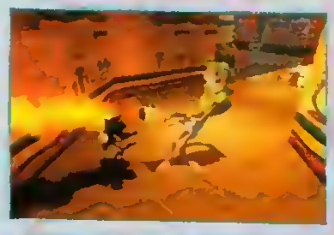
JOUABILITE 89%
Quelques légers problèmes de collisions, plus crispants que vraiment galères.

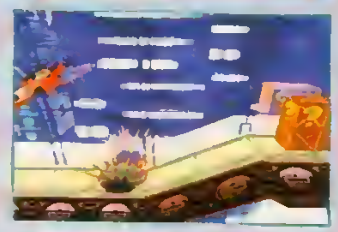
CRASH BANDICOOT WARPED

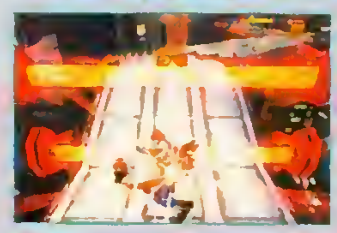
Le célèbre rongeur australien voyage dans le temps pour ce troisième volet de qualité. Toujours aussi beau et jouable, il ne se limite plus à la plate-forme, et propose quelques nouveautés et clins d'œil à d'autres jeux.

Le docteur Cortex est encore au générique de ce troisième opus, mais, cette fois, il est sous les ordres d'un masque diabolique nommé Uka Uka ! Le scénario n'a donc pas beaucoup changé, à savoir : contrer les sales desseins du méchant de service, et récupérer différents diamants disséminés dans plusieurs mondes, qui ramèneront la paix et le calme sur Terre. Comme dans les deux précédents volets, il est relativement aisé de récupérer la gemme violette pour terminer un niveau. En revanche, dès que l'on s'attaque aux autres, le challenge se complique quelque peu. Et avant d'avoir tout explorer, il va falloir vous accrocher. Heureusement, on glane toujours autant de vies, ce qui permet de s'acharner et de ne pas recommencer systématiquement depuis le début. Techniquement Crash 3 est également très proche de ses aînés. Les graphismes sont

Comme dans les précédentes versions, pour récupérer certains joyaux, vous devez jouer d'une manière spécifique.



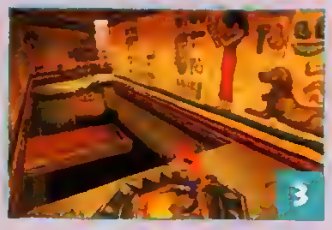




MORTS VIOLENTES

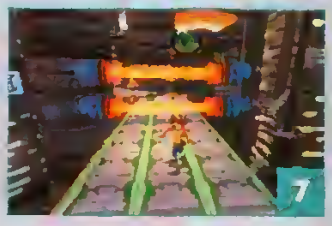
Crash peut mourir de différentes façons suivant l'environnement, l'ennemi ou l'arme qui l'atteint. Ainsi peut-il finir cramé au lance-flammes, exploser comme un ballon de baudruche, s'écraser contre l'écran, ou être pulvérisé...

1



3

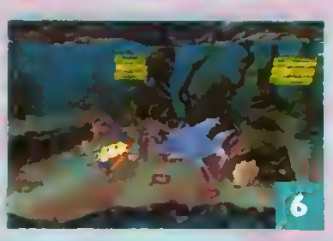
5



7

2

4



6

8

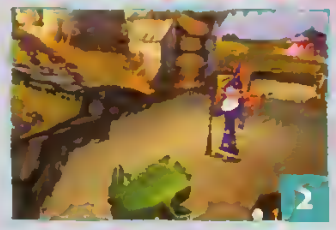
très riches et colorés, l'animation ne souffre aucune critique, et la bande-son est de qualité.

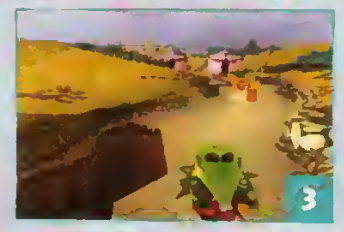
OK, MAIS LES NEWS ALORS ?

Il faut chercher du côté des modes de jeu et de certains niveaux pour trouver un peu de nouveauté. Tout d'abord, un mode Chrono est disponible pour chacun des 25 niveaux ; il s'agit d'aller le plus vite possible pour récupérer un des diamants qui s'y cachent, et le chrono s'arrête. Un record par défaut est établi, que vous devez battre pour obtenir une gemme spéciale. Ensuite libre à vous d'améliorer vos temps ; sachez que les trois meilleurs chronos de chaque tableau sont sauvegardés. Ce nouveau mode ne fait pas pour autant de Crash Bandicoot Warped un pur jeu « à records », mais sa durée de vie augmente un peu pour qui aime chasser le chrono.

Tous les niveaux ne font pas uniquement dans le genre plate-forme, et c'est là que CBW est sensiblement différent de Crash 1 et 2. Ainsi aurez-vous la possibilité de chevaucher une moto comme dans Road Rash : le but est alors de finir premier comme dans tout jeu de course, en doublant les voitures (mince, personne à latter !), et en vous faufilant entre les voitures de flics. Vous aurez également le loisir de surfer sur les vagues à bord d'un jet-ski, et d'utiliser les tremplins pour effectuer des acrobaties pour retrouver ainsi quelques-unes des sensations de Wave Race 64. Enfin, après les joies terrestres et aquatiques, vous goûterez à celles de la voltige aérienne, à bord d'un vieux coucou. Il s'agira de détruire des

1


2

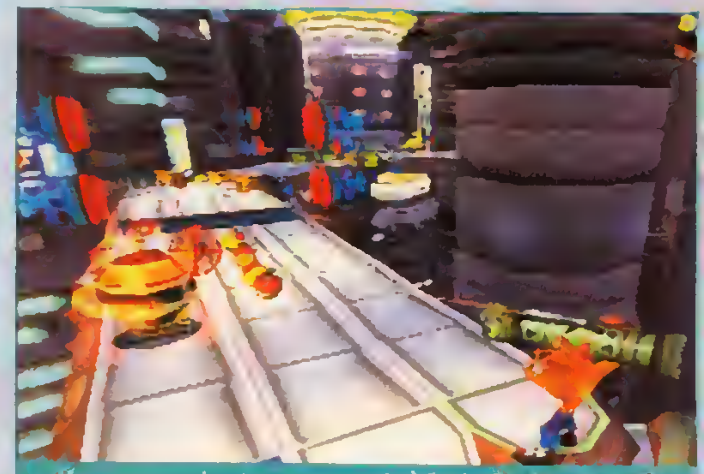

3

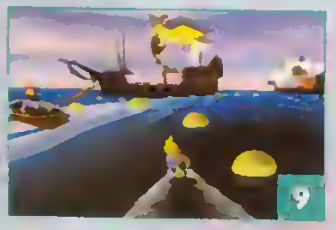
4

COÂÂÂ ?

Dans les niveaux du Moyen-Age, vous êtes transformé en grenouille si le sort envoyé par ce « Merlin enchanteur » vous touche (1 et 2). En revanche, si un batracien vous saute dessus, il vous roule une pelle et se transforme en prince (3 et 4) !

Coco chevauche un petit tigre sur la Muraille de Chine, et Crash monte sur un bébé dinosaure qu'il a fait sortir de sa coquille.


Vous pouvez shooter vos ennemis à l'aide d'un bazooka qui balance les pommes que vous ramassez ! C'est assez efficace.


9

10

LA THÉMATIQUE DE CRASH

Les 25 niveaux de Crash Bandicoot Warped sont répartis en 10 mondes ou époques thématiques :
- la préhistoire avec sa faune et ses volcans (1) ;
- le Moyen-Age et ses épées (2) ;
- l'Égypte antique (3) en référence à Tomb Raider ;
- les contes des Mille et une nuits, clin d'œil à Prince of Persia ou Aladin (4).
- la Muraille de Chine (5) ;
- la plongée sous-marine (6) ;
- une ville futuriste (7) ;
- et enfin les hommages à Road Rash (8), Wave Race 64 (9), ou encore aux jeux de combat aérien (10).

N. Gin, l'assistant du Doc Nèo Cortex, est coriace. Pour l'obtenir, détruisez ses missiles, ses armes, et évitez son tir de flammes.

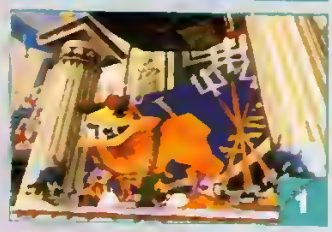
Les tableaux des Mille et une nuits font penser à Prince of Persia. Mais la jouabilité est ici bien plus instinctive, et pourtant précise.

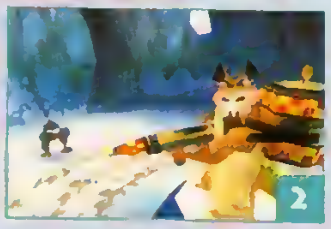
dirigeables à l'effigie de Cortex, sans vous faire descendre par la flotte ennemie. Bref, si vous cherchez de la variété, vous allez être servi !

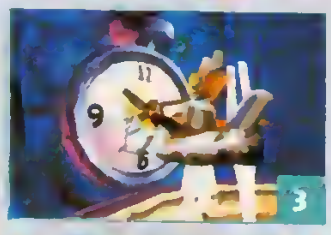
Qu'il s'agisse de ces niveaux d'un autre genre ou bien des phases purement plate-forme, la jouabilité très instinctive est vraiment agréable. Dans les niveaux de plate-forme, qui il faut l'avouer ne présentent pas d'innovation flagrante dans leur principe, la représentation de l'univers en 3D est si bien faite qu'on ne se laisse plus surprendre par les pièges qu'elle pouvait engendrer auparavant (notamment dans le premier volet). De son côté, Crash peut effectuer de nouveaux mouvements et coups spéciaux, qu'il apprend au fur et à mesure de sa progression (on ne peut pas les exécuter dès le début, même si on connaît la manip'). En fait, chaque boss vaincu enrichira un peu plus votre palette de mouvements, indispensables pour avancer. Citons le double saut, la possibilité de planer en tournant plus vite, ou encore tirer des fruits à l'aide d'un bazooka.

Bref, Crah Bandicoot troisième du nom reste, à l'instar de ses prédécesseurs, une valeur sûre du style plate-forme, un jeu bien fait avec lequel tout le monde peut s'amuser. Le néophyte, qui pratique à l'occasion, comme le pro acharné pourront y trouver leur compte, suivant le but qu'ils se sont fixés.

Chon







GALERIE

Voici les quatres premiers boss du jeu : Tiny Tiger (1) armé de sa fourche et assisté de ses lions ; Dingodile (2) et son lance-flammes surpuissant ; N. Tropy (3) et sa maîtrise de l'espace-temps ; et N. Gin (4), à l'abri dans son robot transformable en vaisseau.

PlayStation

CRASH BANDICOOT WARPED

développeur	NAUGHTY DOG
éditeur	SONY
textes	FRANÇAIS
genre	PLATE-FORME
joueur(s)	1
sauvegarde	MEMORY CARD
continue	OUI
difficulté	MOYENNE
durée de vie	BONNE
prix	A B C D E F

92%

PLAYER FUN 95%

en résumé

Un Crash 3 aussi soigné que les précédents, avec des nouveautés amusantes et des références à d'autres genres (course, tir, glisse...).

GRAPHISME 94%
C'est toujours aussi beau et soigné. Du bon boulot !

ANIMATION 92%
Aucun problème à signaler.

SON 90%
Les musiques collent assez bien aux différentes ambiances.

JOUABILITÉ 96%
Excellente, tout simplement.

100 95 85 80 75 70 65 60 55 50

http://www.milia.com

milia games

February 9-12

C'est l'histoire d'un type plutôt sympathique qui raconte comment un simple voyage d'affaires sur la côte d'Azur a changé sa vie. Jeune développeur indépendant de jeux vidéo, il serait simplement allé à Cannes pour participer à un salon professionnel. Son stand lui aurait permis de rencontrer de nombreux éditeurs, pour finalement vendre son concept de jeu à l'un d'entre eux, et lancer ainsi sa propre société de développement. Aux dernières nouvelles, il aurait ouvert plusieurs filiales à travers le monde... Mais on raconte tant d'histoires, direz-vous...
Un tel salon n'existe pas.

Détrompez-vous.

Ce rêve est devenu réalité.

Son nom ? Le MILIA Games.

Le Milia Games est l'unique manifestation au monde qui décline toute la chaîne de l'industrie du jeu interactif : concepteurs, éditeurs, distributeurs, ainsi que les meilleurs spécialistes de la PAO et de la 3D. C'est aussi la toute première occasion de rassembler l'ensemble des professionnels du multimédia, des chaînes de télé jusqu'aux techniques d'animations, du cinéma aux nouvelles technologies.

Milia Games
L'événement où la réussite devient une histoire. Vraie.

OGRAMMES INTERACTIFS

CANNES - FRANCE

Pour plus d'informations sur le MILIA :
Contactez Anne-Marie Parent ou Ted Baracos
Tél. : 33(0)1 41 90 45 44 - Fax : 33(0)1 41 90 44 70

E.mail: 100321,1310@compuserve.com

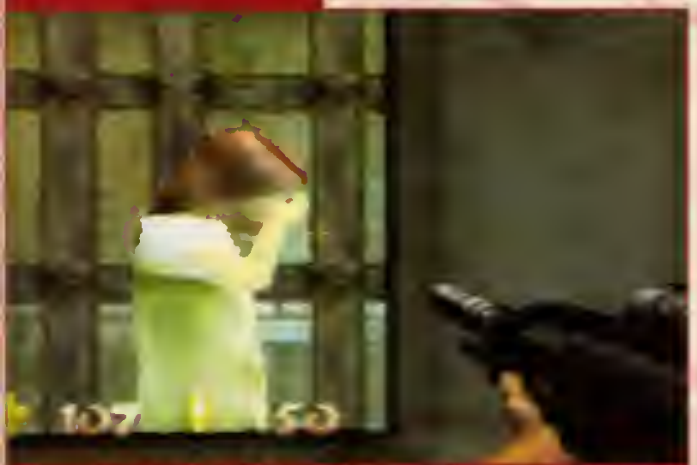
TUROK 2

Alors que Turok, l'un des premiers jeux sur N64, nous en avait mis plein les mirettes, Acclaim remet une couche avec ce deuxième épisode du même acabit, le mode Multijoueur en plus !

Le célèbre indien, apprenti boucher, est enfin de retour pour de nouvelles aventures sanguinolentes ! Ceux qui avaient apprécié le premier volet vont être ravis : ce deuxième opus est du même calibre. Très soigné graphiquement, quoique parfois un peu sombre, et très gore ! On grille, mutile, décapite, lobotomise, explose... Bref, les ennemis expérimentent à peu près toutes les formes de morts violentes ! Et si au début vous n'êtes armé que de votre arc et de vos flèches, vous aurez accès, au cours de votre progression, à un arsenal nettement plus sophistiqué et destructif. Contrairement au premier épisode, vous ne croiserez pas d'humains à trucider, mais une quantité de monstres et de bestioles, grosses ou petites, à dominante reptilienne (des petits lézards, des gros raptors...), sans parler des boss, impressionnants. Les âmes sensibles pourront toujours paramétrer le jeu de manière à voir le sang vert, ou bien le supprimer purement et simplement (option surtout destinée au marché allemand !). Pour les autres, qui supportent la vue des flots d'hémoglobine, ils seront servis. Le jeu comprend une dizaine de mondes, tous composés de plusieurs sous-niveaux, reliés entre eux par des portes ou téléporteurs. Outre les classiques, comme la jungle, on en découvre d'autres, avec de nouveaux décors, plus vastes et plus beaux, pour la plupart. L'ensemble est bien évidemment servi par un moteur 3D temps réel de qualité. Mais si Turok 2 reste avant tout un jeu d'action, il comporte néanmoins un aspect recherche. C'est bien joli de passer son temps à mater la faune environnante, mais si vous désirez mener à bien votre mission, ou bien simplement sortir d'un niveau, il vous faudra activer des mécanismes, enclen-

Le Razor Wind est un disque qui coupe les membres à distance : tête, jambe, bras...

L'Expansion Pak permet de profiter de graphismes en haute résolution. Déjà beau, le soft devient alors somptueux.



Vous devrez parfois effectuer d'autres opérations que shooter, comme libérer des prisonniers. Cette petite fille est terrorisée !

Comme certains niveaux sont très labyrinthiques, le plan, représenté, vous sera d'un grand secours.

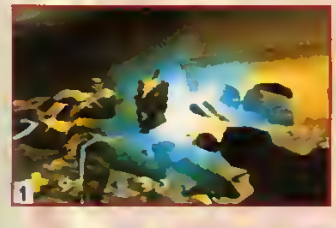
cher des interrupteurs, et récupérer des objets et autres clés. En ce sens, Turok 2 est, à l'instar de son aîné, une sorte de Tomb Raider en vue subjective, mais beaucoup plus tourné vers l'action... et en beaucoup plus jouable ! Les déplacements s'effectuent toujours à l'aide des boutons jaunes — le joystick servant alors à lever ou baisser la tête, et plus généralement à viser. Ceux qui ont joué au premier ou adopté cette configuration dans GoldenEye retrouveront leurs marques instantanément.

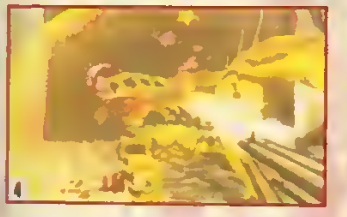
À DADA !

Au cours de votre aventure, vous aurez l'occasion de chevaucher cette espèce de rhinocéros préhistorique : véritable machine de guerre vivante, très puissante, mais un peu lente dans ses déplacements.

Graphiquement, le jeu est d'un très bon niveau. Mais en utilisant l'Expansion Pak (une extension de 4 Mb de Ram vidéo au lieu des 2 d'origine), que devrait sortir Nintendo dans un proche avenir, et qui sera compatible avec d'autres jeux, les graphismes passent alors en haute résolution. Et le flou qui persistait encore sur quelques textures disparaît ! Toujours dans le domaine des accessoires, le jeu reconnaît bien sûr le kit vibration, qui vous plonge encore un peu plus dans l'action.

Turok 2 peut en plus se targuer d'un mode qui faisait cruellement défaut au premier volet : le Multijoueur. Il peut se jouer à quatre, comme les bons

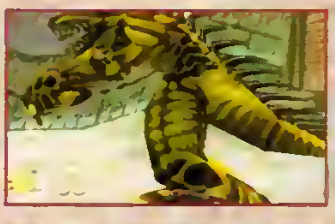


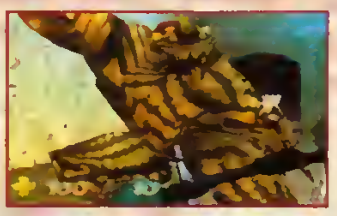


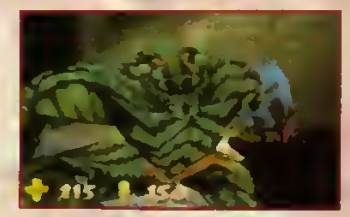
LE MATOS

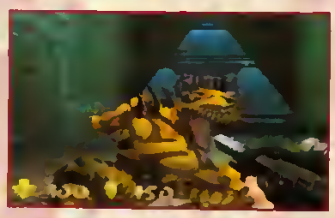
Certaines armes offrent des effets de lumières sympa, comme le Charge Dart Rifle qui paralyse vos ennemis (1), le Plasma Rifle (2), ou le Flame Thrower, idéal pour un petit barbecue (3). Enfin, question efficacité, le bon vieux Shotgun reste une valeur sûre (4).

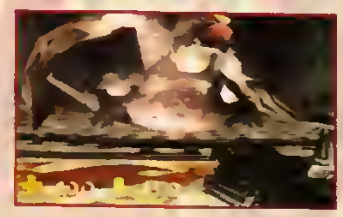
LE GENRE DE PORTRAITS PATIBULAIRES... MAIS PRESQUE











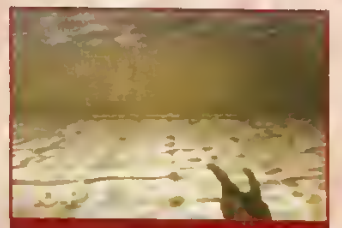
TUROK 2

Le sang gicle à tout va, surtout lorsque vous touchez la tête qui explose comme un œuf. Vous allez repeindre les murs !

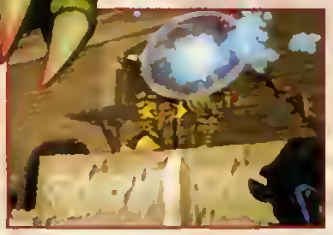
vieux GoldenEye ou Duke Nukem 64 ! Plusieurs variantes sont alors possibles : par équipe, chacun pour sa peau ou encore en mode chasse à l'homme. Ce dernier est original, puisque l'un des quatre joueurs se retrouve transformé en singe. Il ne possède pas d'arme, est doté d'une barre de vie ridicule, et n'a qu'un seul but : fuir ! Cependant, il est plus rapide et agile que les chasseurs, histoire de leur compliquer un peu la tâche. Enfin, Turok 2 comprend toujours un tas de cheats que vous devrez découvrir. Certains sont très utiles comme l'énergie infinie, toutes les armes disponibles ou encore les munitions à volonté ; et d'autres plus anecdotiques comme le mode Big Head.

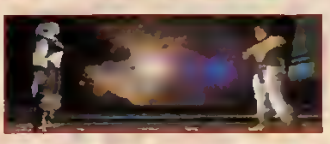
Bref, cette deuxième mouture est aussi belle et violente que son aînée, avec en prime ce mode Multijoueur si prisé des fans de doom-like. Le bonheur sur Terre !

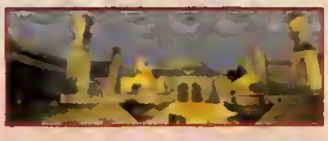
Chon



Tout guerrier indien se doit de savoir nager comme un castor. En plus, c'est fou ce qu'on peut trouver sous l'eau !







LOBOTOMIE

Le Cerebral Bore est une arme raffinée, et fatale, qui ne fonctionne cependant pas sur tous les ennemis. Concrètement, ce gun envoie une balle qui s'incruste dans la tête de votre victime, de laquelle jaillit un mélange de sang et de cervelle, avant que le pauvre bougre n'explose. Classieux ! En mode Quatre joueurs, c'est évidemment l'arme à trouver absolument.

développeur	IGUANA
éditeur	ACCLAIM
textes	ANGLAIS
genre	ACTION 3D
joueur(s)	1 A 4
sauvegarde	MEMORY CARD
continue	NON
difficulté	DIFFICILE
durée de vie	EXCELLENTE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 94%

En résumé

Plus beau et plus gore que le premier, Turok 2 dispose, en outre, d'un mode Quatre joueurs, identique à celui de GoldenEye.

GRAPHISME 94%
C'est du bon boulot. Avec l'Expansion Pak, c'est magnifique !

ANIMATION 92%
Pas de problème particulier : fluide comme il faut.

SON 88%
Les bruitages sont corrects, mais ce n'est pas le point fort du jeu.

JOUABILITÉ 94%
Aussi bonne et instinctive que dans le premier volet.

100 95 93% 85 80 75 70 65 60 55 50

Sur MCM, avec Replay les accros de la manette ont leur rendez-vous

LES SILMARILS le 12 déc.

MCM

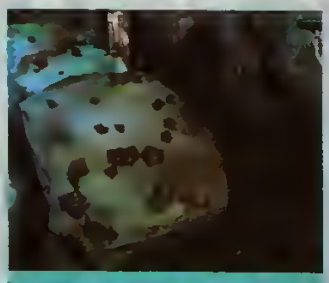
Oddworld l'exode d'Abe	le 5 décembre
Dream Cast	le 5 décembre
Zelda	le 13 décembre
F-Zero X	le 20 décembre

Bienvenue dans la réalité "télévirtuelle"

Jeux vidéo et internet, Replay est l'émission des branchés multimédia.
Diffusion : le samedi à 13h00, le lundi à 23h30 et le mercredi à 14h00 et 21h30

INFORMATIONS ET ABONNEMENT SUR LE 3615 MCM (2,23 F LA MINUTE)

APOCALYPSE



Le ciel lui est tombé sur la tête !

Quand le célèbre et inénarrable Bruce Willis débarque sur PlayStation, c'est... l'Apocalypse assurée !

Après quelques rendez-vous plus ou moins ratés (Die Hard Trilogy, Le Cinquième Élément), Bruce Willis montre finalement le bout de son nez dans un jeu qui, étrangement, n'est pas tiré d'un film. Vous me direz, vu ce que les concepteurs de jeux font des films (exception faite de GoldenEye par exemple), ce n'est pas plus mal. Bref, telle la star interplanétaire qu'il est réellement, c'est quand il veut, où il veut, et là, pour le projet d'Activision il a bien voulu. Les mauvaises langues (qui ça ?) laissent d'ailleurs entendre qu'il est intéressé (financièrement) au projet, et donc que si le jeu se vend bien, il va (une nouvelle fois) ramasser les patates — au lieu de toucher simplement un confortable cachet pour l'utilisation de son image, comme cela a été le cas pour les jeux tirés de ses films. C'est sûr ça motive son homme !

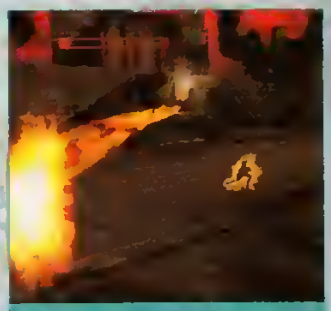
Et nous dans tout ça ? Eh bien nous attendions avec scepticisme : allions-nous avoir droit à un énième film interactif capable de plonger un insomniaque dans le coma, ou à l'éternel truc bidon, du style « j'me balade dans des décors vides en 3D et c'est cool » ? Il restait toutefois une dernière possibilité, à laquelle nous n'avions pas pensé, celle du petit kill them all étonnant, avec des effets incroyables, une richesse insoupçonnée et le charisme de mister Willis pour agrémenter le tout. Eh bien, vous n'allez pas me croire, mais pourtant ce « portrait-robot vidéoludique » correspond parfaitement au genre d'Apocalypse !

L'un des boss : un croco qui ne manque pas de mordant !

Vraiment très classe, les écrans vidéo dans le décor ! Il y a même les clips de la B.O. dans certains niveaux.

BRUCE SANS SA MOITIÉ (SA DEMI...) !

En plus, l'histoire est top : vous dirigez Bruce qui doit lutter contre un scientifique devenu fou ; lequel se fait appeler « révérend » (j'en connais

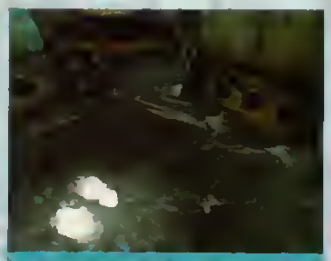


Décidément, il pète le feu ce Bruce...

d'autres !) et lance ses chevaliers de l'apocalypse pour anéantir le monde. Notre héros part donc de la prison dans laquelle le révérend l'a jeté, et remonte jusqu'à lui avec plein d'armes très marrantes (lance-flammes, laser, missiles autoguidés, roquettes) ; tout ça dans un décor en 3D sur un chemin unique, comme dans Crash Bandicoot. Mais ce n'est jamais répétitif car, au fil de la progression, les angles de caméra n'arrêtent pas de changer et vous mettent dans des situations sans cesse nouvelles. Un coup, Bruce est vu de côté et se déplace latéralement ; un coup, il est vu de dessus et doit échapper à des faisceaux de projecteurs pour ne pas se faire toucher. En conséquence, alors que l'on joue à un shoot'em all détonant, on se retrouve parfois dans des portions de jeu de plate-forme du plus pur style. Bref, on ne s'ennuie pas une seconde, tant Apocalypse est varié. À tel point que l'on ne sait jamais ce qui nous attend car la surprise est toujours au rendez-vous.

PAS SI BOURRIN QU'IL EN A LAIR...

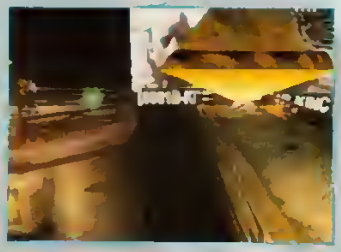
Et puis, le jeu commence doucement, monte progressivement en puissance, pour, au final, vraiment bien porter son nom car ça explose dans tous les coins (des immeubles entiers s'effondrent sous vos yeux ébahis !), avec des centaines de monstres qui vous attaquent de tous les côtés. Et preuve que ce jeu est vraiment bien conçu, son aspect bourrin (qui le rend si sympathique d'ailleurs) s'efface dès que l'on prend les com-

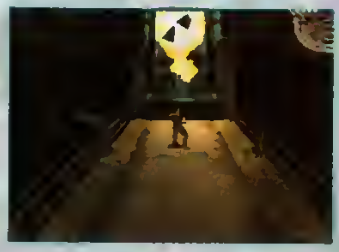


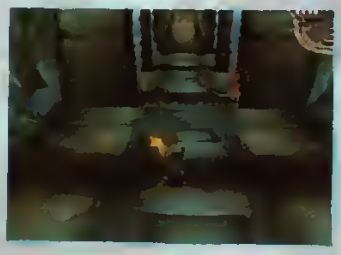
Super idée : le tourbillon pour vous faire changer de direction.

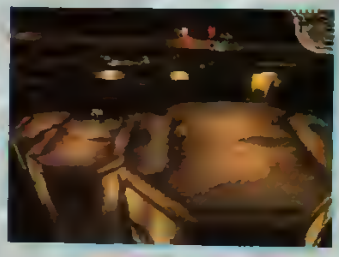
Comme d'habitude, Bruce met le feu...

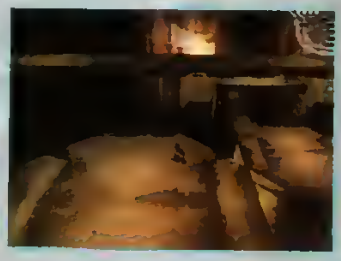
Les immeubles qui s'écroulent : ça donne !

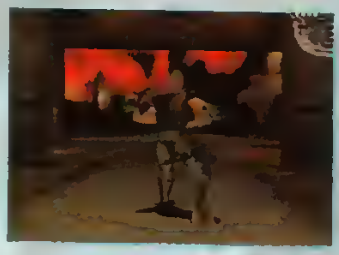


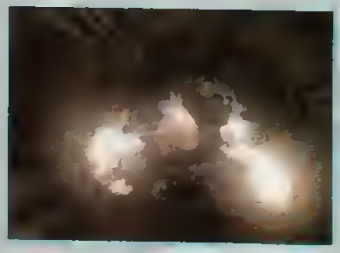


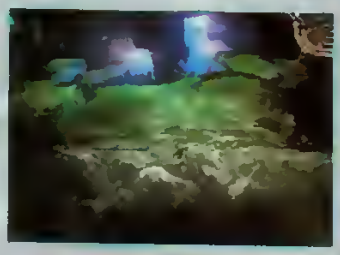


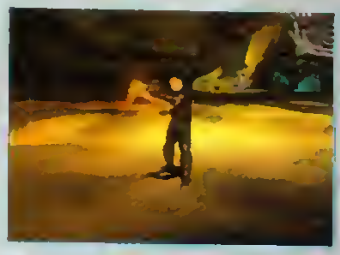


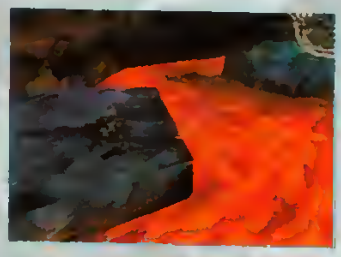


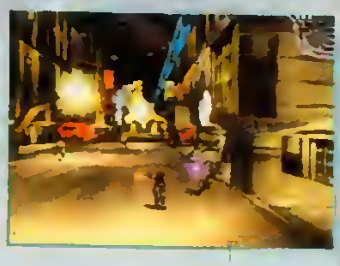










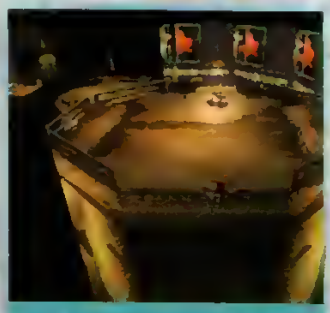


TRANCHES DE VIE

Voici un petit aperçu de ce que le père Willis affronte tout au long de cette aventure palpitante. Alors, c'est mieux qu'au cinéma, non ?

Ils sont bien équipés, les soldats du révérend.

mandes. Car, quand les divers monstres et zombies du révérend vous tirent dessus, il est tout à fait possible de les éviter, et même de se placer judicieusement pour qu'ils vous frôlent mais ne vous touchent pas, pour mieux répliquer. Ce qui signifie que ce n'est pas la peine d'arroser comme une brute, mais bien d'user de techniques de sioux


En plus des sauts, Bruce peut s'agripper.

pour survivre. D'ailleurs, l'aspect des différents pièges qui parsèment votre cauchemar laisse sous-entendre une grosse culture jeux vidéo de la part de ses concepteurs. Ils ne doivent pas être des débutants, les p'tits gars !
En clair, vous l'aurez compris, ce jeu est une véritable surprise : alors qu'on s'attendait à un vulgaire produit marketing, Apocalypse s'avère être une pure merveille... Quel talent ce Bruce !

Crevette

APOCALYPSE

développeur	ACTIVISION
éditeur	ACTIVISION
textes	FRANÇAIS
genre	KILL THEM ALL
joueur(s)	1
sauvegarde	OUI
continue	OUI
difficulté	MOYENNE
durée de vie	MOYENNE
prix	A B C D E F

92%

PLAYER FUN 95%

Les avis de nos antihéros...

ELWOOD : « La pénurie de bons beat them all sur 32 bits semble enfin toucher à sa fin ! Après un nombre incalculable de jeux ratés, ce genre si apprécié du temps des 16 bits est enfin honoré par une bonne production... et pas des moindres ! Ce n'était d'ailleurs pas gagné d'avance, car avec Bruce Willis en "guest star", on pouvait s'attendre au pire, genre licence béton pour résultat sans intérêt. Que nenni ! Apocalypse c'est du bourrinage de bon goût, avec pleins d'effets visuels et un gameplay hyperaccessible.
On aime ou on déteste, mais dans tous les cas on ne reste pas insensible ! »
WONDER : « Au premier coup d'œil, Apocalypse m'a plu. Son action à la Contra, ses tirs destructeurs et la beauté de ses décors en font un pur jeu d'arcade, comme, hélas, on en voit peu ces derniers temps. Ce que j'apprécie le plus, c'est la lisibilité de l'action : les tirs sont bien visibles et on peut esquiver sans aucun problème, ce qui est rare dans les shoot 3D actuellement. Apocalypse est un grand jeu, tant mieux ! »

MISSILE, MON AMOUR !

Le missile autoguidé est l'arme qui me fait le plus délirer dans Apocalypse. Il se locke sur une cible, et se faufile jusqu'à elle. Dès lors, elle n'a plus aucune chance de lui échapper... J'adore !

en résumé

Contre toute attente, l'arrivée de Bruce Willis dans le monde virtuel est plutôt une réussite qui ne vous laissera pas de glace.

GRAPHISME 95%
Écrans vidéo dans le décor, effets de lumière... Que du beau !

ANIMATION 92%
Très correcte, surtout qu'à certains moments il y a vraiment beaucoup de monde à l'écran.

SON 95%
Bien vu la voix française de Bruce Willis pour ses commentaires, et la B.O. de Poe.

JOUABILITÉ 90%
Très bonne... une fois que l'on est habitué.

100 90 85 80 75 70 65 60 55 50

FRIENDS, NEW YORK CAFE, PARKER LEWIS, DINGUE DE TOI...

TOUTES LES SERIES CULTES SONT SUR LA CHAINE AB1

AB1

LES SÉRIES QUI ONT LA PÈCHE

DISPONIBLE SUR

ET LE CABLE

Contactez votre revendeur ou téléphonez au

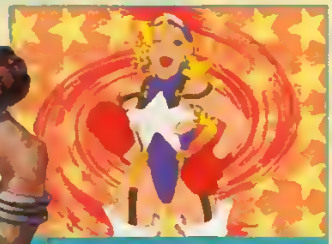
0.803.02.02.02

(1,09F TTC /min. partout en France)

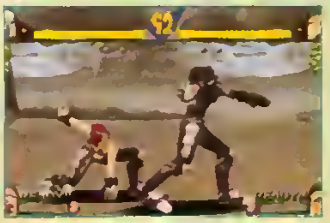
RIVAL SCHOOLS

Bon, même si Tekken 3, sorti à la rentrée, est pour le moment sans égal, ce n'est pas une raison pour ne pas goûter aux joies de Rival Schools !

Les nouveaux héros de Capcom ont le sang chaud ! Ils sont doués pour la baston mais n'ont pas leur bac... Enfin, pour les plus jeunes d'entre eux, bien sûr, car ce jeu de combat extravagant vous permet d'incarner aussi bien des lycéens bagarreurs que des profs tout aussi redoutables. Issu de l'arcade, Rival Schools aurait pu y rencontrer plus de succès, s'il n'avait pas renfermé quelques problèmes apparentés aux « enchaînements infinis », qui ont fait se détourner les puristes de la borne. Aussi Capcom a décidé, pour cette version PlayStation, de contenter tout le monde. Rival Schools contient donc deux CD. Le premier est une conversion fidèle de l'arcade, avec tous les coups et personnages, y compris les combattants cachés, plus deux personnages additionnels qui s'intègrent bien dans l'histoire, et des dialogues entièrement parlés dans la langue de Miya-

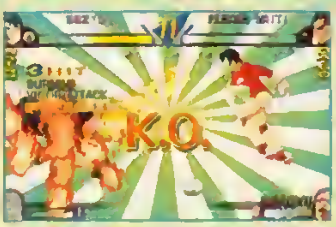


Des images très variées apparaissent lors des changements.



GARDE-ROBE

À l'image d'Akira, quatre autres filles possèdent une tenue cachée, assortie d'une attaque originale. Hinata plus sportive, Natsu un peu gauche, Tiffany plutôt stricte et Kyoko sexy seront vôtres si vous les menez jusqu'à la fin du jeu.



moto. Le second CD nommé « Évolution », sans doute celui qui vous éclatera le plus, propose une version un peu différente, avec des combos moins puissantes (pour laisser une chance aux moins bons), une garde automatique bien pensée, et des coups spéciaux et autres décors supplémentaires. Le mode Aventure présent dans la version nippone a hélas disparu ; mais séchons vite nos larmes car ce jeu offre tout de même

Certaines techniques à deux (défensives) sont faites pour récupérer des points de vie ou des compteurs.

un contenu très intéressant. Et puis, idée maligne, vous pouvez acheter le jeu à deux et partager les CD avec votre meilleur pote !

C'EST PARTI !

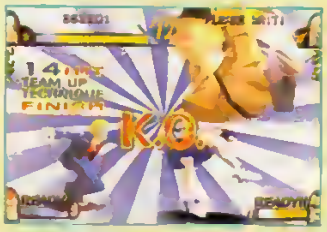
Dans Rival Schools, on s'empare du paddle et on sélectionne non pas un, mais deux personnages qui s'entraideront pendant les combats. Concrètement, entre chaque round, on laisse un des combattants sur la touche, afin de profiter ensuite de sa super attaque en duo. Il suffit d'une pression sur deux boutons pour faire intervenir le coéquipier pour une contre-attaque bien sentie — outre les coups de poings, pieds, projections, coups spéciaux et esquives « habituels ».

Les coups du genre batte de baseball dans le bide ou balle de volley smashée en pleine face étaient déjà bien cool, mais le paroxysme « délirobastonique » est atteint au cours de ces attaques à deux où l'on cartonne l'adversaire de manière inimaginable. Projectile humain, homme-sandwich, serpillière de fortune... l'adversaire passe un sale quart d'heure, qui vous fera rire aux éclats. D'ailleurs, certaines attaques sont tellement

Mention passable...

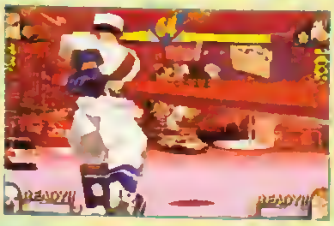
Dans notre dernier numéro, je félicitais les messieurs d'Activision pour leur conversion de Tenchu, bien meilleure que le jeu original. Ce mois-ci, je m'énerve très fort contre les gars de chez Capcom/Virgin qui, sans vergogne, nous livrent un jeu à moitié converti. Que les chansons (un peu ringardes) et les voix des personnages de Rival Schools n'aient fait l'objet d'aucune traduction, passe encore. Mais le fait qu'il manque au jeu son mode le plus original mérite un blâme ! Ce mode aventure, dans lequel on côtoyait les différents combattants pendant une année scolaire, permettait d'apprendre à jouer en douceur, tout en créant son personnage original, bien à soi. Ce mode si agréable, donc, a totalement disparu ! Ne me dites pas qu'il était si compliqué de traduire quinze pages de texte... À la place, on a droit à quelques personnages « bonus », au nombre de 24, qui n'ont, hélas, aucune personnalité, et que l'on récupère en finissant le jeu plusieurs fois de suite. Messieurs, vous me copierez cent fois « je ne dois pas faire le travail à moitié »...

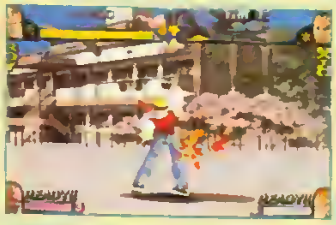
« Allez, allez-moi les cinquante pompes, espèce de bon à rien ! »



FAUX BOSS !

Pour rencontrer Hyo, le vrai boss, il faut achever le proviseur avec un coup flashy.





BASTON GÉNÉRALE AU LYCÉE !

Faciles à effectuer, les combos ne sont plus l'apanage des pros. Si certains personnages restent toutefois très techniques, comme Natsu ou Akira qui exigent une certaine dextérité pour être pleinement efficaces, la plupart des combattants se comportent de la même manière. Il est donc facile de passer de l'un à l'autre sans entraînement particulier. Résultat, on rigole beaucoup.

RIVAL SCHOOLS

Des mini-jeux apparaissent lorsque vous terminez le jeu en difficulté élevée avec les sportifs.

« J'AI PAS MAL ! »

Daigo, personnage propre à la version PlayStation, offre une attaque en duo très virile : stoïque, il se laisse marteler de coups de poings, avant d'arrêter l'assaillant et de lui coller un bourre-pif qui l'envoie jouer ailleurs.

développeur	CAPCOM
éditeur	VIRGIN
textes	ANGLAIS
genre	BASTON
joueur(s)	1 A 2
sauvegarde	MEMORY CARD
continue	INFINI
difficulté	FACILE
durée de vie	MOYENNE
prix	D

PLAYER FUN 85%

En résumé

Le jeu de combat de Noël, à pratiquer entre amis pour des moments de franche rigolade !

GRAPHISME 80%
Il « pixellise » un peu, mais en mouvement, ça va.

ANIMATION 83%
Plutôt réussie.

SON 85%
Musiques entraînantes et bonnes digits vocales.

JOUABILITÉ 92%
Très facile à prendre en main.

100 95 90 85 80 75 70 65 60 55 50

éclatantes que vouloir les placer à tout prix, juste pour le fun, peut vous faire perdre le round... Et ça c'est peu fréquent dans les jeux de combat, où d'habitude l'ambiance stressante favorise le comportement du type « je gagne à tout prix », façon Tekken 3. Dans Rival Schools, on est là pour délirer, et ça se voit !

La jouabilité de l'ensemble est dans le même esprit. Impossible de s'emmêler les boutons, tout le monde peut enchaîner ses coups de la même façon : deux petits coups, un gros coup, un gros coup en avançant ou en reculant, puis un super coup spécial. Il y a, bien sûr, quelques variantes, mais le jeu n'est pas très technique ; ce qui le met à portée de tous — oui madame, même le Wonder des familles qui rouspète dès qu'il entend les mots « Dragon Punch » et « enchaînement » (bien que je n'ai pas encore réussi à le faire jouer, mais c'est en bonne voie). On tape sur l'autre avec joie, allégresse et bonne humeur sans stresser une seconde.

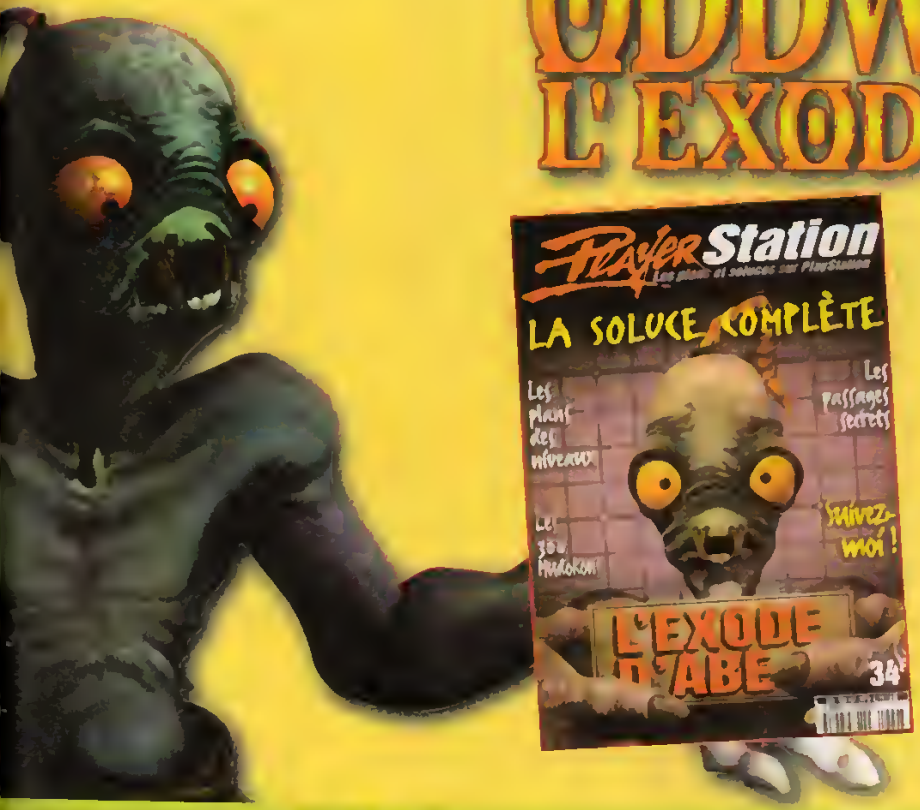
Rival Schools est donc un bon jeu qui se laisse pratiquer sans problème, et qui contient, en plus, un maximum de personnages, des mini-jeux et un mode d'entraînement original (façon cours d'éducation physique) ; bref tout ce que peut offrir un jeu de combat. Ne cherchez pas à le comparer à Tekken, les deux titres proposent des sensations qui n'ont rien à voir et une jouabilité diamétralement opposée. Si vous aimez jouer, tout simplement, il serait dommage de passer à côté !

Reyda

PlayerStation

Les plans et soluces sur PlayStation

ODDWORLD L'EXODE D'ABE



Attention : Abe vous fait de l'œil en couverture !*

En kiosque le 5 décembre

Hors-série PlayerStation

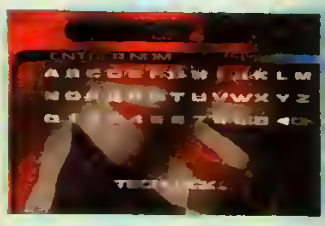
Les plans et soluces sur PlayStation

SPYRO THE DRAGON

Les plans complets + la démo jouable

Chez tous les marchands de journaux

TOCA 2



À l'instar du premier volet, TOCA 2 confirme son statut de simulation automobile la plus réaliste à ce jour. Avec deux fois plus de caisses, de circuits et de challenges, les amateurs ont du pain sur la planche !

TOCA 2 est une simulation basée sur la saison 98 du BTCC (British Touring Car Championship). On y retrouve donc les pilotes et les voitures qui participent à ce championnat, plus prestigieux qu'il n'y paraît. Pour preuve, nombreux sont les pilotes de F1 qui s'exilent dans ce type de discipline, au crépuscule de leur carrière ! Les courses ont pour cadre de véritables circuits tels que Silverstone, Brands Hatch ou Donington, mais dans leur configuration courte. Un tel programme a de quoi réjouir tout passionné de sport automobile.

LE MODE TRICHE

En remportant certaines courses, des mots de passe vous sont délivrés. Ils vous donnent accès à des modes de jeu délirants tels que la vue « Micro Machines ».

La gestion des collisions est particulièrement réaliste. Lorsque vous partez en tête-à-queue, apprenez à contrôler les glissades.

SIMULATION AVEC UN GRAND « S »

La conduite est très réaliste et ne pardonne pas la moindre erreur. Freinez dans un virage, et c'est le tête-à-queue ; sortez de la trajectoire et vous serez pénalisé en réaccélérant. Vous l'avez compris, TOCA 2 s'adresse à des joueurs confirmés. Et dès le premier des trois niveaux de difficulté, s'imposer en championnat constitue déjà un gros défi pour qui n'a pas joué au premier TOCA. Mais le challenge est motivant. Quel que soit le mode de jeu, il y a une caisse cachée, un cheat mode ou un circuit

TOCA 2

LES VUES

La vue extérieure est idéale pour se familiariser avec les tracés des circuits. Une fois ceux-là parfaitement assimilés, optez pour la vue subjective qui vous offrira les meilleures sensations.

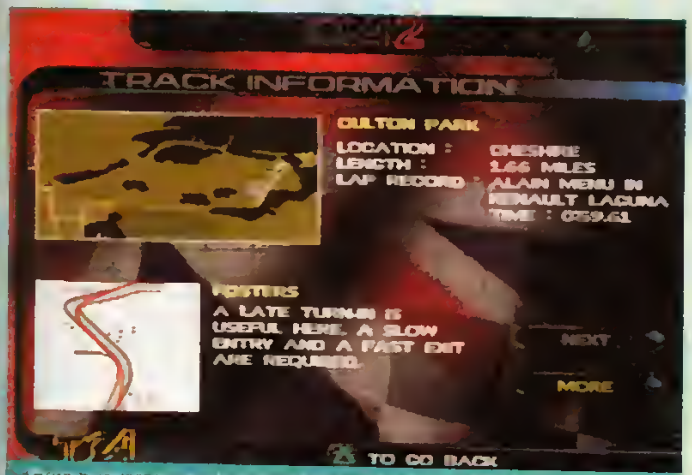
La conduite est très proche de la simulation. TOCA reste le genre de jeu où l'on freine avant, et non pas dans un virage.

bonus à la clef (en général, la configuration longue des circuits). Et ces voitures cachées donnent accès à un nouveau championnat parrainé par une marque (Ford Fiesta, Formule Ford, GT). Chacun étant au volant d'un même modèle de voiture, c'est le pilotage qui fait alors la différence ! Bref, comparé au premier volet, TOCA 2 ne change pas fondamentalement, mais son contenu s'est considérablement enrichi, ce qui lui confère une durée de vie incroyablement longue.

Wolfen

LES CAISSES

TOCA 2 ne propose pas que des voitures de tourisme. Sont également disponibles des caisses cachées (Formule Ford, modèles GT et même à trois roues), qui donnent accès à autant de championnats bonus !



En plus de pouvoir visionner les tracés, il est utile de consulter les infos d'un circuit, notamment pour apprendre les trajectoires idéales.

développeur	CODEMASTERS
éditeur	CODEMASTERS
textes	FRANÇAIS
genre	SIMU. AUTO
joueur(s)	1 A 2
sauvegarde	OUI
continue	NON
difficulté	ARGH !
durée de vie	D'ENFER !
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 92%

En résumé

Graphiquement, TOCA 2 fait pâle figure à côté d'un Gran Turismo. Mais c'est avec ce jeu que vous découvrirez le sens du mot simulation.

GRAPHISME — 85%

La modélisation des voitures est parfaite et les décors honnêtes.

ANIMATION — 87%

On aurait aimé que les développeurs affinent un peu plus le moteur 3D.

SON — 88%

Environnement sonore excellent, et dialogues avec le stand en phase avec l'action.

JOUABILITÉ — 85%

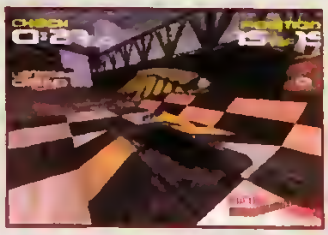
Assez difficile d'accès : la conduite est aussi pointue qu'elle est réaliste.

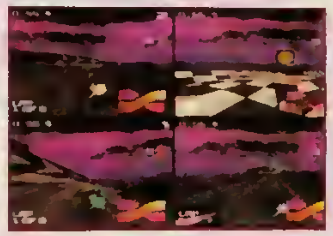
WIPEOUT 64

Nintendo 64

À la traîne comme toujours, la N64 hérite, finalement, d'un titre déjà « grabataire » sur les consoles concurrentes. Mieux vaut tard que jamais...

WipEout est aujourd'hui un titre chargé d'histoire. Rappelez-vous : la PlayStation vient de sortir, et deux jeux servent de vitrine technologique à la petite merveille de Sony : d'un côté Ridge Racer de Namco, et de l'autre WipEout, développé par Psygnosis ! Et d'un seul coup, oublié le F-Zero de la Super Nintendo. À grands coups de 3D et de techno bien balancée, les consoles rentrent dans l'ère 32 bits. Un an plus tard, histoire d'enfoncer le clou, Psygnosis remet le couvert avec la version 2097, toujours plus speed et belle ! Aussi retrouver WipEout sur N64 est une surprise de taille, surtout au moment où cette console n'est pas au meilleur de sa forme. Faut croire que Sony est confiant dans sa réussite pour offrir une telle institution à son concurrent direct (imaginez Daytona USA sur PlayStation !). Y aurait-il un vice caché ? Évidemment, Nintendo ayant boudé le CD-Rom, oubliez tout de suite la superbe présentation en Full Motion Video de la version Play'. Pour le reste, il n'y a vraiment pas de différence. Et pour une fois l'image n'est pas trop floue, comme c'est toujours le cas sur N64 (les programmeurs n'ont vraisemblablement pas trop utilisé « l'anti-aliasing »). Du coup, l'image est vraiment proche de la version d'origine. Concernant la musique, un des points forts sur PSX, l'absence du support CD condamne les mor-



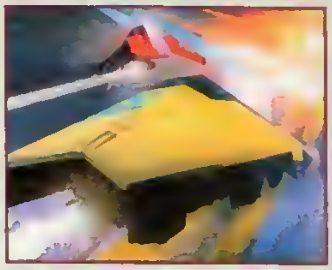


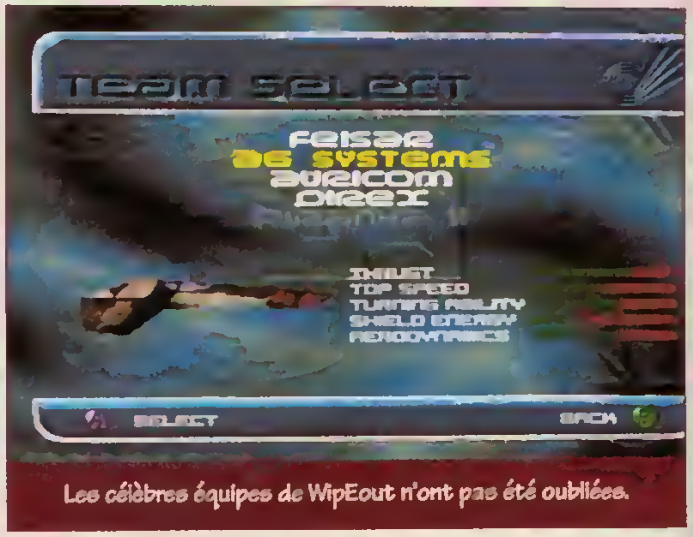
C'EST PARTI POUR UN « RIDE » !

Le mode Quatre joueurs est la seule « marque de fabrique » de la version N64. Matez les jets de vapeurs... Ça y en a nouveauté, oh oui !

L'avis du Pépère Wonder

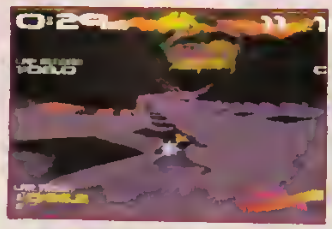
« Je ne comprends pas comment on peut aimer cette série. Il ne se passe jamais rien sur les circuits, tout au plus rencontre-t-on un vaisseau adverse tous les trois tours. Le fait de se cogner aux murs est stressant et très mal géré. De plus, cette version n'exploite quasiment pas les capacités de la N64. Franchement, y a pas photo avec F-Zero X ! »

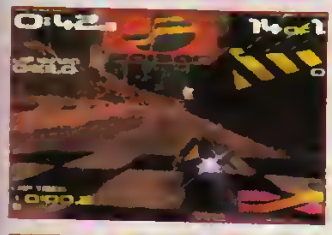
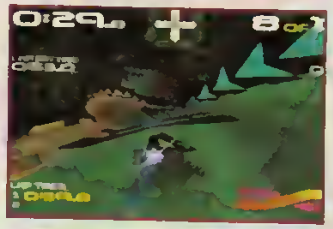
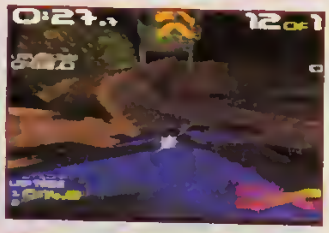
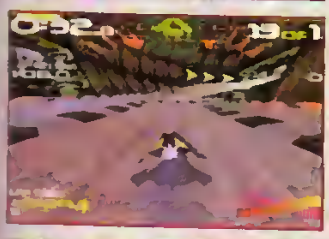
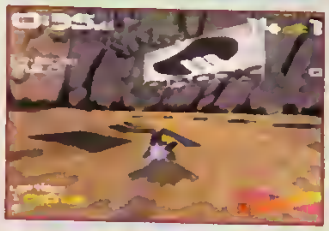
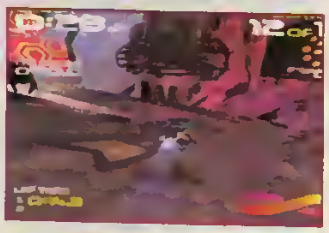
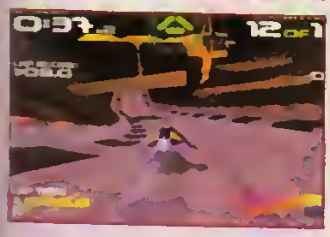




Les célèbres équipes de WipEout n'ont pas été oubliées.

WIPEOUT 64



DISTRIBUTION DE CIRCUITS

Voici un petit aperçu des circuits qui vous attendent dans WipEout 64. Ils sont spécifiques à cette version N64 et ne reprennent donc pas les tracés du volet PlayStation.

ceaux fabuleux des Prodigy et des Chemical Brothers, remplacés par deux morceaux grossièrement samplés de Fluke et un des Propellers Head. Sinon dans l'ensemble, tout est là. Toujours aussi speed, votre aéroglisseur est juste un peu plus maniable grâce à la manette analogique, mais il n'y a pas d'effets visuels sidérants comme on aurait pu s'y attendre. En fait, cette mouture N64 contentera simplement les possesseurs de N64, qui avaient flashé sur le WipEout « d'en face » et s'étaient « pris les boules » faute de ne pouvoir y jouer sur leur console.

Crevette

Sympa le feu d'artifice !

développeur: PSYGNOSIS
éditeur: MIDWAY
textes: ANGLAIS
genre: COURSE FUTURISTE
joueur(s): 1 A 4
sauvegarde: OUI
continue: NON
difficulté: DIFFICILE
durée de vie: CORRECTE
prix: A B C D E F

PLAYER FUN 90%

en résumé

Une bonne adaptation, qui aurait toutefois mérité quelques améliorations, d'autant qu'elle ne fait pas le poids face à F-Zero X.

GRAPHISME 89%
Honnête, bien que la 3D s'affiche tard à mon goût.

ANIMATION 94%
Rien à dire.

SON 80%
Ah ! si Nintendo ne s'était pas entêté à conserver le format cartouche...

JOUABILITÉ 90%
Un peu meilleure que sur Play', mais elle nécessite toujours des mains expertes.

100 95 90 85% 80 75 70 65 60 55 50

L'INVASION VIENT DE L'ESPACE

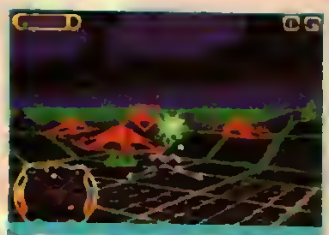
GT s'est inspiré des films de série B des années 60 (des productions bien kitchs qui ont connu un gros succès), pour créer L'invasion vient de l'espace. Un bon et beau shot them up !

Tout commence dans une petite bourgade de campagne, où vous êtes envoyé par le haut commandement pour voir ce qu'il s'y passe. Dès ce moment, chaque mission est constituée d'une multitude de petites sous-missions qui vous sont indiquées par radio. Vous démarrez avec trois avions de chasse différents, et trois pilotes tout droit tirés des romans de Douglas Adams (notamment *Le Guide du routard galactique*). En clair, c'est l'histoire de trois antihéros qui doivent, bon gré mal gré, sauver le monde. Les missions sont fort intéressantes et très variées : cela va de l'escorte d'un hélicoptère de secours à la destruction pure et simple des soucoupes ennemies.

Les ennemis étant tous des ovnis, nous avons donc droit aux habituelles soucoupes et cigares volants.

L'invasion vient de Cut Killer

Cut Killer débarque sur PlayStation avec l'Invasion vient de l'Espace. Ce célèbre DJ, fondateur de « HH Production » a composé, à la demande de GT, un titre percutant pour l'intro et un des niveaux du jeu. Cette expérience ne lui ayant pas déplu, il avoue que l'idée de composer toute la B.O. d'un jeu le brancherait bien. Peu de scratchs sur le morceau de l'Invasion, mais si vous voulez vous en coller plein les feuilles, nous vous invitons à écouter rapidement « Opération Freestyle », son nouvel album 100 % français (de la bombe de balle !).



Dans le camp de base, on peut s'exercer à la lutte contre les ovnis. Bon courage car la difficulté y est grande !

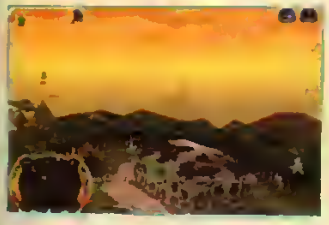
VOUS AVEZ DIT DIFFICILE ?

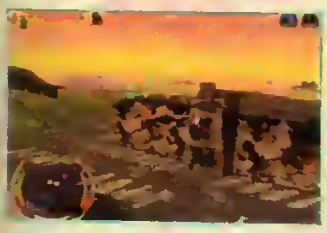
L'autre point positif du jeu concerne le système d'armement, bien pensé. Vos avions sont équipés d'une sorte d'aspirateur qui permet de téléporter des gens ou des objets dans la cale de votre avion. Ainsi, des scientifiques et des options sont à récupérer, quand vous détruisez des ennemis. Par ailleurs, entre deux missions, ces mêmes scientifiques et options peuvent être utilisées, respectivement, pour augmenter la durée de vie et la puissance de votre armement. Vous pouvez même créer

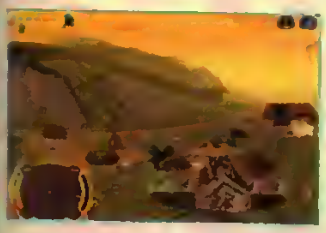
Les missions d'escorte sont difficiles car il faut gérer à la fois les ovnis qui canardent et l'énergie du véhicule à escorter.

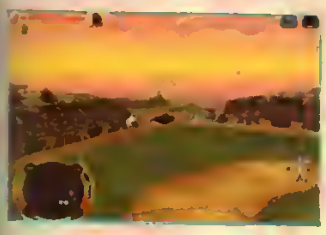
Les explosions et les tirs génèrent des effets lumineux de toute beauté ; un peu à la manière de Colony Wars.

L'INVASION VIENT DE L'ESPACE







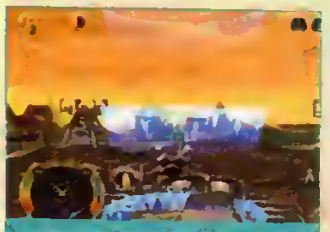


A cet endroit vous augmenterez la puissance de vos armes à condition d'avoir un certain nombre d'options et de scientifiques.

Le premier stage permet de se familiariser avec le jeu. Les missions simulent ce qu'il va se passer par la suite.

de nouveaux avions par ce système. Seul problème, il vous faudra du temps pour augmenter votre puissance : les niveaux sont longs et difficiles, et sauvegarder n'est possible qu'à la fin d'une mission. Il est donc probable que vous soyez découragé rapidement avant d'avoir obtenu des avions puissants. Il reste l'ambiance, les graphismes et les musiques superbes qui nous font rejouer avec plaisir !

Wonder,
vient de l'espace.



La base de départ sert à ramener les scientifiques et divers équipements, mais aussi à recharger l'armement.

INVASION DESTRUCTRICE

Les aliens sont terriblement nombreux dans les niveaux. Les balles perdues (d'où qu'elles viennent) vont se nicher un peu partout dans le décor. Résultat : la destruction progressive des villes et villages défendus. Séquence désolation !

développeur	KING OF THE JUNGLE
éditeur	GT INTERACTIVE
textes	FRANÇAIS
genre	SHOOT 3D
joueur(s)	1
sauvegarde	MEMORY CARD
continue	OUI
difficulté	DIFFICILE
durée de vie	LONGUE
prix	D

PLAYER FUZ 84%

81%

en résumé

Ce jeu est un hommage aux films de SF de série B. Bourré de bonnes idées, il pèche cependant par une maniabilité « limite ».

GRAPHISME — **91%**
Du bon et beau travail ! Les niveaux sont tous bourrés de détails.

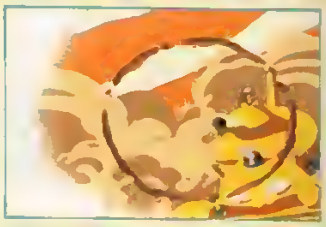
ANIMATION — **89%**
Fluide et rapide : il n'y a vraiment aucun défaut dans ce secteur.

SON — **88%**
De bonne qualité, les musiques ne sont pas lassantes et collent bien à l'action.

JOUABILITÉ — **72%**
La précision du viseur est plus qu'approximative et nuit beaucoup à la jouabilité.

TAIL CONCERTO

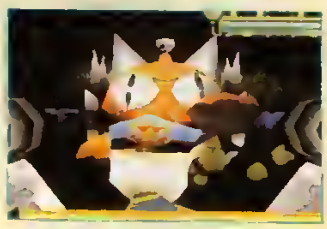
PlayStation



LE D.A.
Comme c'est très souvent le cas dans les jeux japonais, Tail Concerto propose un D.A. qui illustre les événements-clés du scénario.

Après avoir longtemps délaissé le jeune public, la PlayStation propose de plus en plus de jeux à son attention. Dans ce registre, Bandaï possède une certaine expérience, qui a été mise à profit pour créer Tail Concerto.

A l'instar de Holy Magic Century (N64), Tail Concerto est un soft qui s'adresse aux plus jeunes d'entre vous. Toutefois, il ne s'agit pas d'un RPG, mais plutôt d'un jeu d'aventure alliant action, plate-forme et, dans une moindre mesure, shoot them up. C'est donc un titre qui a le mérite d'être polyvalent. L'action a pour cadre un univers onirique et très enfantin, peuplé d'« hommes-chiens » et de chats. Alors qu'un être malfaisant a réveillé les vieilles querelles ancestrales entre canins et félins, votre tâche, en tant qu'officier de la police montée, consiste à rétablir une paix durable entre ces deux races. Votre arme : un « mini-robotech » équipé d'un canon à bulles et de l'option « distributeur de baffes ».



Tail Concerto renoue avec la tradition du 1-Up [illegible] pas tombée en désuétude depuis un certain temps.

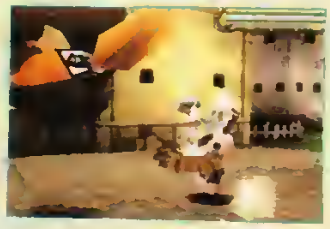
DÉCONSEILLÉ AUX PLUS DE 10 ANS

Techniquement, le jeu est très bien réalisé. Il est beau et plein de charme : idéal pour séduire le jeune public. Au début, l'action est d'une simplicité déconcertante, puisqu'il s'agit de capturer des chats à l'aide du distributeur de baffes, au cours de poursuites dans une aire de jeu restreinte.

TAIL CONCERTO

L'ACTION VARIÉE

Tail concerto contient de nombreuses phases de jeux différentes. L'exploration de l'archipel d'îles flottantes constitue l'une des séquences parmi les plus difficiles !



Le distributeur de baffes en action ! Il permet de supprimer les chats noirs et de collecter les options.

Par la suite, le jeu prend une orientation plus plate-forme et surtout plus corsée, du fait de l'environnement 3D. Fort heureusement, il distille quelques phases de shoot them up qui permettent de se détendre. Sa durée de vie pourra paraître très courte à un joueur expérimenté. Mais une fois encore, Tail Concerto me paraît idéal pour éveiller les plus petits aux jeux vidéo. On regrettera cependant que les voix japonaises n'aient pas fait l'objet d'un doublage en français (plutôt que d'un sous-titrage).

Wolfen

LES BOSS

D'apparence féline, les boss sont très impressionnants, visuellement parlant. Mais les affronter tient plus de la formalité tant ils sont patauds.

Pour vous déplacer d'une île flottante à une autre, vous utilisez un mini-hydroglisseur.

développeur	BANDAI
éditeur	BANDAI
textes	FRANÇAIS
genre	MULTIPLE
joueur(s)	1
sauvegarde	OUI
continue	1 UP
difficulté	FACILE
durée de vie	TRÈS (TROP ?) MOYENNE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 85%

en résumé

Tail Concerto est un jeu techniquement au point qui fera le bonheur des tout petits. En revanche, les plus vieux s'ennuieront vite.

GRAPHISME — 93%

Persos mignons tout plein, dans un univers intégralement en 3D très coloré.

ANIMATION — 90%

L'animation est parfaite. Fluide et coulée, il n'y a rien à dire.

SON — 89%

Des musiques moyennes, mais qui ont le mérite d'être bien orchestrées.

JOUABILITÉ — 80%

Le contrôle des sauts est, par moments, délicat à cause d'une certaine inertie.

100 95 90 85 **81%** 75 70 65 60 55 50

SILICON VALLEY

Nintendo 64

Attention, surprise ! Ça ressemble à un jeu de plate-forme, ça se joue comme un jeu de plate-forme, mais c'est en fait beaucoup plus subtil qu'il n'y paraît...

TRANSFERT RÉUSSI !

Pour prendre place dans le corps d'un animal, vous devrez vous débrouiller pour le tuer avec les moyens du bord. Ainsi, le passage du mouton à ressort au renard véloce ne se fera pas sans difficulté. Il est également possible de quitter le corps de votre hôte pour vous balader, mais vous n'êtes plus qu'une puce qui perd de l'énergie à chaque seconde.

Souvenez-vous de Blizzard. Avant de devenir célèbre avec des titres PC comme Diablo ou Starcraft, il nous avait pondu une production sans prétention, qui mettait en scène trois guerriers vikings, prisonniers d'un vaisseau extraterrestre. Oui, c'est bien de Lost Vikings dont il s'agit ! Un soft bourré d'énigmes, qui imposait un ordre à la résolution des actions pour quitter les tableaux, avec des persos spécialisé dans telle ou telle tâche... Eh bien, Silicon Valley reprend très exactement ce principe, et l'applique dans un monde 3D de bien belle façon.

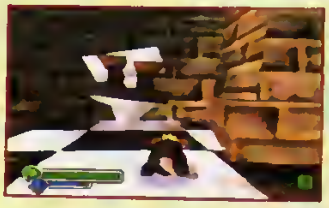
Dans Silicon Valley, votre mission consiste à rétablir l'ordre dans une

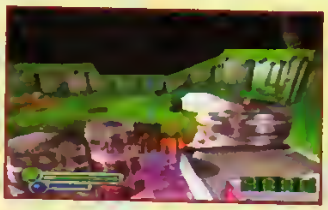
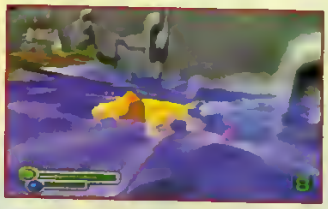
On a failli attendre !

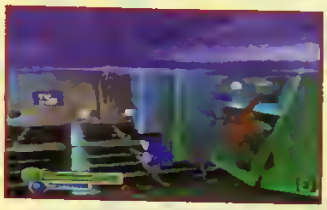
D'après l'ami Didou, Silicon Valley est prévu depuis plus de... Holà ! après un rapide coup d'œil sur les anciens numéros de « Player », ce jeu a été annoncé en même temps que la N64 ; ce qui nous fait près de deux ans... Qu'est-ce qui fait que certains jeux mettent si longtemps à naître ? La difficulté de trouver un concept original, les problèmes liés au développement 3D, le souhait de perfection des auteurs, les idées subtiles de la section marketing... on ne le saura sans doute jamais. Si seulement les jeux et le bon vin avaient quelques points communs...

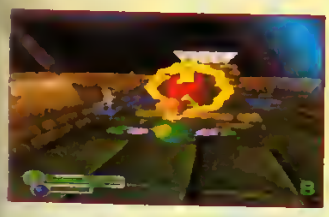
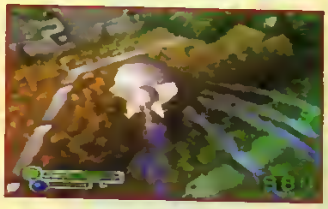
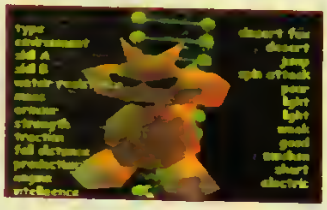
Certaines séquences sont particulièrement sadiques, malgré l'humour évident de l'ensemble. Mais que fait la Bardot ?

SILICON VALLEY





Développeur	DMA
éditeur	TAKE2
textes	ANGLAIS
genre	ACTION/PUZZLE
joueur(s)	1
sauvegarde	CARTOUCHE
continue	INFINI
difficulté	CORSE
durée de vie	MOYENNE
prix	D

PLAYER FUN 80%

BESTIAIRE ÉLECTRONIQUE

Voici un petit éventail des entités biologiques et mécaniques que vous pouvez contrôler. Chaque espèce possède deux pouvoirs distincts. Par exemple, le mouton peut bêler ou faire de grands sauts bien pratiques — il flotte dans les cieux grâce à son corps « ouateux ». Le dauphin nage très vite ou effectue des bonds bien au-dessus de l'eau, mais s'il quitte son élément, c'est la mort assurée. Entre les hyènes rieuses, les éléphants trompeurs, les « tortues-tanks » (si, si !) et les pingouins lanceurs de boules de neige, il va falloir vous torturer les méninges pour résoudre ces satanées énigmes.

En résumé

Silicon Valley est un jeu très rafraîchissant, qui mettra votre matière grise ET vos réflexes à l'épreuve.

81%

station spatiale qui revient sur Terre après un long voyage. Le problème, c'est que les créatures, mi-biologiques mi-électroniques, de la station sont devenues complètement folles. Vous incarnez donc une petite puce électronique qui peut se greffer sur n'importe quel animal pour en prendre le contrôle, afin d'accomplir diverses missions qui rétabliront l'ordre à bord. Mais le transfert ne marche que sur les animaux morts : à vous donc de trouver comment assassiner les autres créatures par tous les moyens, pour incarner la bonne au moment opportun. Les missions, nombreuses, sont décomposées en plusieurs énigmes que vous devrez résoudre pour passer au tableau suivant. Il existe également des tâches « secrètes » avec trophée et niveau bonus à la clé...

Silicon Valley est drôle, rafraîchissant, bien réalisé et propose plein de bonnes choses. Ce n'est pas le jeu du siècle, mais on y revient souvent, et c'est bon signe !

Reyda

GRAPHISME 79%
Pas grandiose, mais clair et pas trop flou.

ANIMATION 85%
Un style à part, souvent hilarant.

SON 65%
Bruitages très bons, mais musiques étouffées...

JOUABILITÉ 89%
On fait ce qu'on veut, et les possibilités s'étendent.

TEST DRIVE 4X4

Accolade nous propose un jeu de course qui reprend un peu le même principe que Test Drive Off Road, édité par Eidos au printemps 97. Au programme, des courses tout-terrain, avec tout ce que cela comporte, aux quatre coins de la planète.

Test Drive 4X4 ne s'embarrasse pas de nombreux modes de jeu : vous avez le choix entre disputer une course simple ou un tour du monde. Par ailleurs, contrairement au soft d'Eidos, il ne propose pas de mode Multijoueur. C'est donc seul que vous parcourez la planète, à bord de véhicules très différents, appartenant à des catégories bien distinctes. Le mode Tour du monde est composé de six championnats, mais se déroule toujours sur les six tracés que compte le jeu. Et comme ils peuvent être pris dans les deux sens, cela fait donc un total de douze courses.

Avant de disputer un championnat, il

DES BONDS INCROYABLES

Chaque circuit comprend de nombreuses bosses qu'il convient d'exploiter à bon escient. Vous pouvez réaliser des sauts incroyables de plusieurs dizaines de mètres sans aucun problème. C'est plutôt surréaliste, mais en tout cas très utile pour éviter des pièges ou doubler des concurrents.

POUR BIEN VOIR...

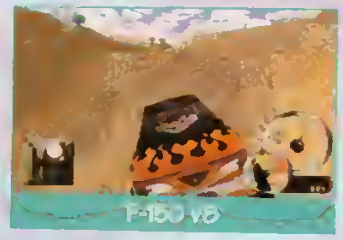
Le jeu comprend sept vues différentes : une intérieure et six extérieures à des distances différentes. Voici présentées (de haut en bas) la plus éloignée, la plus proche, et enfin la fameuse vue subjective ou intérieure. Côté sensations, avec cette dernière, vous aurez plus de chance de rendre votre quatre heures que de vous y croire !

Pour négocier les passages inondés sans être trop ralenti, il faut rouler sur les bas-côtés. Mais attention aux nombreux arbres !

TEST DRIVE 4X4

Defender 90 Turbo

Range Rover


F-150 v8

Ram V10

T-Rex

Grand Cherokee

Explorer V8

Saloon Explorer

Hummer Turbo Diesel

Military Hummer

Chenowth DR2 Turbo

Pilot Attack Venture

UNE LARGE GAMME DE VÉHICULES

Vous avez le choix entre 21 véhicules répartis en 5 catégories, dont les prix varient de 19 000 à 175 000 dollars. Les types Safari, Camion et Grand Tourisme comptent 5 modèles chacun, contre 3 pour Hummer et Militaire. Voici ce qui se fait de mieux dans chaque catégorie : 1/ Safari (46 000 $) ; 2/ Safari (125 000 $) ; 3/ Camion (41 000 $) ; 4/ Camion (46 000 $) ; 5/ Camion (145 000 $) ; 6/Grand Tourisme (50 000 $) ; 7/ Grand Tourisme (52 000 $) ; 8/ Grand Tourisme (175 000 $) ; 9/ Hummer (59 500 $) ; 10/ Hummer (83 000 $) ; 11/ Militaire (66 000 $) ; 12/ Militaire (88 000 $).

Vous faut acheter un premier véhicule. Faute de moyens, vous n'aurez d'autre choix que d'acquérir une voiture bas de gamme. Aussi je vous conseille de disputer plusieurs fois un championnat simple, comme Safari, afin de récolter suffisamment de fonds pour investir dans des bolides plus chers... sous peine d'être largué par la concurrence dès le deuxième championnat. Attention, ces derniers se disputent d'une traite. Vous enchaînez cinq courses de quatre à six minutes, sans pouvoir sauvegarder. Et si vous ne ratiez pas un checkpoint, vous devez tout recommencer ! Le pilotage est aisé, et la prise en main immédiate, sauf dans certaines épreuves, comme en Suisse, avec certains véhicules, où la lutte contre les concurrents gérés par la console est chaude. Finalement, TD 4X4 est un jeu moyen. La seule chose un tant soit peu intéressante est la possibilité d'effectuer des sauts démesurés. C'est peu !

Chon

développeur ACCOLADE
éditeur ELECTRONIC ARTS
textes FRANÇAIS
genre COURSE ARCADE
joueur(s) 1
sauvegarde MEMORY CARD
continue NON
difficulté MOYENNE
durée de vie MOYENNE
prix D

PLAYER FUN 82%

En résumé

Un jeu de caisses plutôt axé arcade (avec des sauts très spectaculaires), mais qui ne propose hélas pas de mode Multijoueur.

75%

GRAPHISME 75%
On a vu nettement plus abouti sur PlayStation.

ANIMATION 80%
Elle est correcte, malgré quelques légers clippings.

SON 75%
Bruitages moyens dans l'ensemble.

JOUABILITÉ 91%
D'une manière générale, les véhicules se pilotent sans problème.

100 95 90 85 80 75 70 65 60 55 50

FIFA 99

L'effet Coupe du Monde étant quelque peu retombé, Electronic Arts relance son soft fétiche, FIFA, dans sa version 99. Elle n'apporte rien de plus que le volet 98, si ce n'est la traditionnelle remise à jour.

Le précédent volet de FIFA (Coupe du Monde 98) était axé sur l'événement du même nom, et ne comportait donc pas de championnats nationaux. Avec l'automne, les choses rentrent dans l'ordre, et on retrouve la plupart des équipes (clubs et formations internationales), avec les vrais noms des joueurs — le soft possède toujours la licence officielle. Les transferts ont bien sûr été pris en compte, et les données de chaque équipe, remises à jour. Techniquement, par contre, le soft n'a pas subi de transformations. Qu'il s'agisse des graphismes ou de l'animation, c'est du pareil au même. Les textures sont

L'ÉQUIPE DE CHOC !

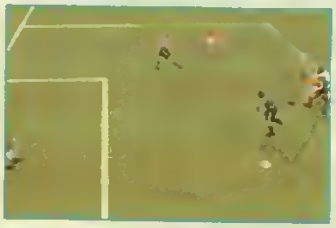
Vous pouvez toujours modifier les joueurs et la formation des équipes comme bon vous semble. Ainsi, trois ans après avoir foulé la pelouse du Parc des Princes, l'équipe de Player sévit à nouveau, mais virtuellement cette fois, et en coupe d'Europe des clubs champions ! Et un, et deux...

ACTION DE BASE

La combinaison passe/tir devant le but est très efficace et plutôt facile à réaliser. La plupart du temps le gardien de but est battu. Pour récupérer un centre, faites une volée simple, un retourné ou une tête plongeante, suivant la hauteur de la balle. Et si ça ne passe pas en hauteur, centrez au ras du sol.

Marseille-PSG (Nd Michel D. : le PSG de Charles Biétry !) est toujours une affiche relativement chaude. La saison en cours sourit plus aux Marseillais.

FIFA 99



REPLAY
La dizaine de vues disponible durant le jeu l'est aussi lors des replays, à n'importe quel moment (sauf après un carton). Voici un inventaire des plus rapprochées qui permet d'apprécier la qualité moyenne des textures.

développeur	ELECTRONIC ARTS
éditeur	ELECTRONIC ARTS
textes	FRANÇAIS
genre	FOOTBALL
joueur(s)	1 A 8
sauvegarde	MEMORY CARD
continue	NON
difficulté	PARAMÉTRABLE
durée de vie	MOYENNE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 89%

en résumé

Cette remise à jour n'apporte pas grand-chose de neuf par rapport à la cuvée 98, mais demeure plus complète que Coupe du Monde 98.

correctes, mais la décomposition des actions des joueurs n'est pas très riche. Du coup, l'action est très rapide, parfois même trop ! Les niveaux de difficulté, au nombre de trois, sont variables. Alors qu'en amateur c'est très facile de coller 15 buts aux adversaires gérés par la console, en niveau pro ou international l'affaire se complique. Les autres attraits de FIFA restent sa facilité de prise en main et, bien sûr, son mode Multijoueur. Jusqu'à huit players peuvent prendre part simultanément à une partie ; la difficulté étant de parvenir à se repérer pour savoir qui est qui ! Ce volet 99 n'apporte vraiment rien de nouveau qui puisse justifier son acquisition, si vous possédez déjà le volet 98. En revanche, si vous n'avez que Coupe du Monde 98 dans votre ludothèque, je vous le recommande — ne serait-ce que pour les championnats nationaux, qui augmentent son intérêt et sa durée de vie.

Chon,
attaquant de pointe.

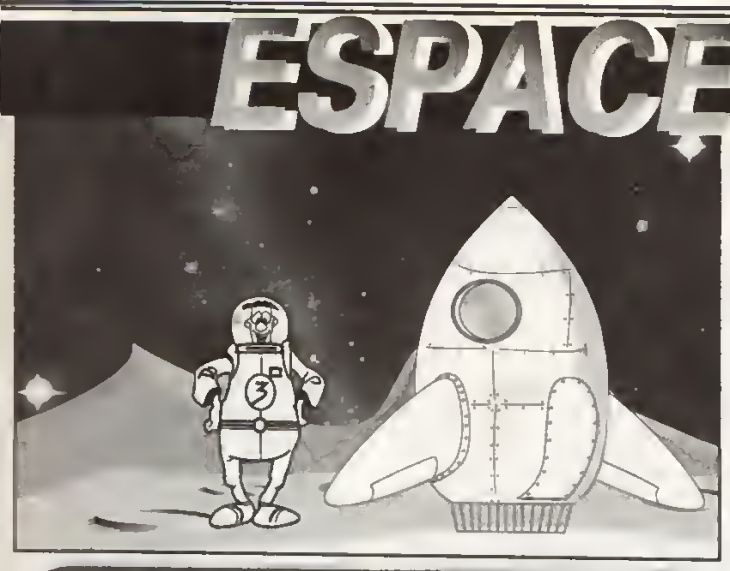
GRAPHISME 88%
Le soft n'a guère évolué, mais, dans l'ensemble, ça reste très correct.

ANIMATION 89%
Très rapide, car les mouvements sont peu décomposés.

SON 80%
Là encore, rien de neuf docteur ! C'est passable.

JOUABILITÉ 90%
Pas de problème, on fait ce que l'on veut rapidement.

ESPACE 3 games



MEGADRIVE

ALIEN 3 (EUR)	**99,00**
BATMAN FOREVER (EUR)	99,00
CHAMPION WORLD CUP SOCCER	49,00
DRAGON BALL Z (JAP) + ADAPTATEUR	149,00
DR ROBOTNIK (EUR)	129,00
EARTHWORM JIM 2 (EUR)	99,00
ECCO THE DOLPHIN 2 (EUR)	129,00
FIFA 96 (EUR)	**129,00**
FIFA 97 (EUR)	129,00
FIFA SOCCER 96 (EUR)	99,00
FRANCK THOMAS BIG HURT	99,00
J MADDEN 96 (EUR)	99,00
LOTUS 2 (EUR)	99,00
NBA JAM TE (EUR)	89,00
NBA LIVE 96 (EUR)	99,00
NFL QUATERBACK 95 (EUR)	69,00
NFL QUATERBACK 96 (EUR)	99,00
PHANTOM 2040 (EUR)	49,00
REAL MONSTER (EUR)	99,00
REVOLUTION X (EUR)	49,00
ROLO THE RESCUE	99,00
SPOT GOES TO HOLLYWOOD (EUR)	99,00
ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3 (EUR)	149,00

- MANETTE FIGHTER 2 — 99,00

SUPER NINTENDO

ASTERIX	129,00
ASTERIX ET OBELIX	169,00
BATMAN FOR EVER	99,00
FIFA 98	**149,00**
FOREMAN FOR REAL	99,00
F ZERO	149,00
HAGANE	99,00
ILLUSION OF TIME + GUIDE	129,00
INTERNATIONAL SUPER STAR SOCCER DE LUXE	**149,00**
JUDGE DREDD	99,00
KILLER INSTINCT	99,00
LE ROI LION	99,00
LUCKY LUKE	129,00
MORTAL KOMBAT	99,00
MYSTIC QUEST	99,00
NBA LIVE 97	**99,00**
NHL 96	99,00
OSCAR	99,00
PACK ATTACK	99,00
PLOK	99,00
POWER PIGGS	99,00
PREHISTORIC MAN	99,00
PRINCE OF PERSIA 2	99,00
REALM	99,00
REVOLUTION X	99,00
SCHTROUMPFS 2	**99,00**
SECRET OF EVERMORE + GUIDE	129,00
SPIROU	99,00
STARTRECK DEEP	99,00
SUPER BC KID	99,00
SUPER METROID + GUIDE	129,00
TIMON ET PUMBA	99,00
TINTIN AU TIBET	129,00
TINTIN LE TEMPLE DU SOLEIL	149,00
TOYS STORY	**99,00**
WORLD MASTER GOLF	99,00
WRESTLEMANIA	99,00
ZOOP	99,00

- MANETTE ASCII — 99,00
- ALIMENTATION SECTEUR — 199,00
- PRISE PERITEL — 149,00

3DO

- MANETTE TURBO 6 BOUTONS — 99,00
- MANETTE TURBO 1 — 99,00
- MANETTE PANASONIC — 99,00
- ADAPTATEUR MANETTE SNIN — 99,00
- FLIGHT STICK (SIMULATION) — 99,00

3 JEUX ACHETÉS = 1 JEU GRATUIT

ALONE IN THE DARK 2 (VF)	**69,00**
ALONE IN THE DARK (VF)	69,00
BATTLE SPORT	69,00
CASPER (NTSC)	69,00
CORPSE KILLER	69,00
CRIME PATROL	69,00
DOOM	69,00
FIFA SOCCER	69,00
FLYING NIGHTMARE	69,00
HELL	69,00
IMMERCENARY	69,00
INCREDIBLE MACHINE	69,00
IRON ANGEL	69,00
JOYPAD PANASONIC	69,00
KING DOM · THE FAR REACHES	69,00
LAST BOUNTY HUNTER	69,00
OLYMPIC GAMES	69,00
PEEBLE BEACH GOLF	69,00
PSYCHIC DETECTIVE	69,00
QUARANTINE	69,00
RETURN OF FIRE	69,00
RISE OF THE ROBOT	69,00
SAMPLER 2 +10 DEMOS +TEST MEMOIRE 15 mn	79,00
SHOCK WAVE 1	69,00
SHOCK WAVE 2	69,00
SNOW JOB	69,00
SPACE HULK	69,00
SPACE PIRATE	69,00
STAR BLADE	69,00
STATION INVASION	69,00
STELLA 7	69,00
STRIKER	69,00
SYNDICATE	69,00
TOTAL ECLIPSE	69,00
VIRTUOSO	69,00
WHO SHOT JOHNNY ROCK	69,00
WING COMMANDER 3	69,00
ZNADNOST	69,00

GAME BOY

CONSOLE GAME BOY POCKET + SOCCER	**399 F**
CONSOLE GAME BOY POCKET COULEUR	**349 F**
CONSOLE GAME BOY ECRAN COULEUR	**499 F**
CONSOLE GAME BOY BASIC COULEUR	**329 F**
GAME BOY CAMERA	**349 F**
IMPRIMANTE	**399 F**

ADVENTURE ISLAND	99,00
ALLEWAY	149,00
ASTERIX ET OBELIX	199,00
BATMAN FOR EVER	99,00
BRAIN DRAIN	**199,00**
BUGS BUNNY	169,00
BUST A MOVE 2	179,00
BUST A MOVE 3	199,00
CASPER	149,00
CASTELVANIA	**199,00**
COUPE DU MONDE	**199,00**
CUTTHROAT ISLAND	99,00
DAFFY DUCK	199,00
DONKEY KONG LAND 2	169,00
DONKEY KONG LAND 3	249,00
DRAGON HEART	99,00
DR MARIO	129,00
DUCK TALES	169,00
F1 RACE	129,00
FERRARI	129,00
GARGOYLES QUEST	129,00
GODZILLA	229,00
GDEMON MYSTICAL LEGENDS	**199,00**
GOLF	129,00
HERCULE	229,00
INDIANA JHONES	189,00
INTERNATIONAL STAR SOCCER	199,00
JIMMY CONNORS	149,00
JURASSIK PARK 2	**199,00**
KILLER INSTINCT	159,00
KING OF FIGHTER 98	229,00
LE BOSSU DE NOTRE DAME	249,00
LE LIVRE DE LA JUNGLE	159,00
LE ROI LION	159,00
MARIO ET YOSHI	129,00
MARIO LAND	199,00
MARIO LAND 2	199,00
MEGAMAN WORLD	129,00
MONOPOLY	229,00
MORTAL KOMBAT 4 (COULEUR)	229,00
NBA JAM	99,00
NBA JAM/COULEUR	199,00
POP UP	99,00
ROGER RABBIT	199,00
STAR SOLDIERS	229,00
STREET FIGHTER 2	159,00
TAMAGOSHI	199,00
TARZAN	129,00
TENNIS	129,00
TETRIS	199,00
TRACK N FIELD	159,00
TUROK	**199,00**
TUROK 2 (COULEUR)	**199,00**
V RALLY	229,00
WARIO LAND	199,00
WARIO LAND 2	249,00
WAVE RACE	129,00
WWF WARZONE	199,00
ZELDA	149,00

ACCESSOIRES

- ECRAN GB — 39,00
- LOUPE AVEC LUMIERE — 49,00
- BATTERY PACK (GB POCKET) — 99,00

NEO GEO CD

NEO GEO CD	**1890 F**
JOYSTICK ARCADE	**399,00**
AERO FIGHTER 2	199,00
ALFA MISSION 2	199,00
BRINKINGER	199,00
GALAXY FIGHT	199,00
KARNOV'S REVENGE	199,00
KING OF FIGHTER 96 COLL.	149,00
KING OF FIGHTER 97	299,00
KING OF FIGHTER 98	399,00
MAGICIAN LORD	199,00
METAL SLUG 2	**329,00**
POWER SPIKES	149,00
PULSTAR	199,00
RAGNAGARD	199,00
RALLY CHASE	199,00
REAL BOUT 2 SPECIAL	**399,00**
SAMOURAI SHODOWN 4	199,00
SAMOURAI SHODOWN RPG	199,00
SOCCER BRAWL	199,00
TOP HUNTER	199,00
VIEW POINT	199,00
WIND JAMMER	199,00

AUTRES

Néo Géo Pocket 495 F

BASEBALL STAR	249,00
KING OF FIGHTER R1	299,00
STORY OF MARY	249,00
TENNIS	249,00

Néo Géo

ART OF FIGHTING	199,00
FATAL FURY II	199,00
KING OF FIGHTER 98	**1690,00**
WORLD HEROES II	199,00

Nomad + ADAPTATEUR MULTIJEUX **790 F**

PORTABLE COULEUR 16 bit fonctionnent avec les jeux Megadrive

Nec CD LISTE DES JEUX DISPONIBLE SUR DEMANDE

Jaguar TOUS LES JEUX À 69 F

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél. : 03 20 90 72 22 - Fax : 03 20 90 72 23

ESPACE 3 games

PLAYSTATION

→ PLAYSTATION + DUAL SHOCK + 100 F de bon d'achat 790 F
→ Volant + Pédalier + Montre 399 F → Pistolet 199 F
→ Psychoped 299 F

JEUX USA

FINAL FANTASY VII	199 00

JEUX JAP

BRAVE FENCER + DEMO	449 00
BUSHIDO BLADE 2	**299,00**
FRONT MISSION 2	399 00
GRAN TOURISMO	149 00
KING OF FIGHTER 97	299 00
METAL GEAR SOLID	399 00
OVER BLOOD 2	449 00
RESIDENT EVIL 2	149 00
STAR OCEAN 2	449 00
TAIL CONCERTO	149 00
TEKKEN 3	**299,00**

JEUX EUROPEENS

ACTUA SOCCER CLUB EDITION + PAD PROGRAMMABLE	169 00
ACTUA SOCCER 2	199 00
ALERTE ROUGE	299 00
ALUNDRA	349 00
APOCALYPSE	369 00
ATLANTIS	349 00
AYRTON SENNA RART 2	249 00
AZUR DREAMS	348 00
BATMAN ET ROBIN + CASSETTE VIDEO	299 00
BATTLESHIP	299 00
BOMBERMAN	299 00
BREATH OF FIRE 3	349 00
BUGGY	299 00
BUSHIDO BLADE	349 00
BUST A GROOVE	349 00
BUST A MOVE 3	199 00
C3 RACING	349 00
CAESAR 2	299 00
CC MISSION TESLA	299 00
CENTIPEDE 2000	349 00
COLLIN MC CRAE RALLY	369 00
COLONY WARS VEGENCE	349 00
CONSTRUCTOR + CARTE MEMOIRE	349 00
COOLBOARDER 3	349 00
CRASH BANDICOOT 3	**349,00**
DARK OMEN (WARHAMMER 2)	369 00
DEAD OR ALIVE	349 00
DRAGON BALL FINAL BOUT + CARTE + MANETTE	349 00
DUKE TIME TO KILL	349 00
EGYPTE	349 00
FIFA 98	249 00
FIFA 99	369 00
FIFA COUPE DU MONDE	249 00
FINAL FANTASY 7	369 00
FORMULA ONE 98	359,00
G DARIUS	299 00
GHOST IN THE SHELL	349 00
GRAN TOURISMO	299 00
GUY ROUX MANAGER	369 00
HEART OF THE DARKNESS	349 00
HUGO	349 00
INVASION	349 00
ISS PRO 98	369 00
J MADDEN 99	369,00
JEREMY MC GRATH SUPER CROSS	249 00
KKND 2	329 00
KNOCK OUT RINGS	**369,00**
L INVASION VIENT DE L ESPACE	349 00
LAPD 2100AD	369 00
LE 5È ELEMENT	349 00
LEMMINGS	**199,00**
LIBERO GRANDE	**349,00**
LUCKY LUCKE	349 00
MARVEL SUPER HEROES	**249,00**
MEDIEVIL	349 00
MEGAMAN LEGEND	**299,00**
MEGAMAN X4	**299,00**
MEN IN BLACK	369 00
MISTER DOMINO	299,00
MONOPOLY + MONOPOLY DE VOYAGE	329 00
MORTAL KOMBAT 4	299 00
MORTAL KOMBAT MYTHOLOGY	199 00
MOTO RACER 2	369 00
MUSIC	**299,00**
NAGANO	249 00
NASCAR 99	349 00
NBA 99	369 00
NEED FOR SPEED 3	199 00
NHL 99	369 00
NINJA	369,00
ODD WORLD + PAD	199 00
ODD WORLD L'EXODE D'ABE	**369,00**
DOT	369 00
POCKET FIGHTER	299 00
POWER BOAT RACING	169 00
PREMIER MANAGER 98	349 00
PRO PINBALL BIG RACE	**299,90**
PSYBADEK	349 00
RAT ATTACK	369 00
RESIDENT EVIL 2	369 00
RISK + SOURIS	329 00
RIVAL SCHOOL	349 00
RIVEN	299 00
ROAD RASH 3D	369 00
ROGUE TRIP	349 00
SCARS	369 00
SENTINEL RETURNS	249 00
SMALL SOLDIER	369 00
SNOW RACERS 98	299 00
SPYRO	349 00
STREAK	369 00
STREET FIGHTER COLLECTION	**329,00**
SUPER PANG COLLECTION	299 00
TAIL CONCERTO	299 00
TENCHU	369 00
TEKKEN 3	**399,00**
TEST DRIVE 5	349 00
TIGER WOOD 99	**399,00**
TOCA TOURING CAR 2	369 00
TOKYO HIGHWAY BATTLE + MANETTE + MEMORY CARD	100.00
TOMB RAIDER 3	**359,00**
TOMB RAIDER 2 + CARTE MEMOIRE	249 00
UNHOLYWAR	369 00
V2000	329 00
VERSAILLES	299 00
VICTORY BOXING 2	349 00
WILD 9	349 00
WILD ARMS (JANVIER)	299 00
WORLD LEAGUE SOCCER 98	249 00
WWF WARZONE	329 00
XENOCRACY	349 00
X MEN VS STREET FIGHTER	**349,00**
YANNICK NOAH TENNIS	369 00

• VOLANT ACT LABS avec carl. PSX	790 00
• 2 MANETTES SANS FILS	399 00
• PACK DE VIBRATION	99,00
• SOURIS	149,00
• ACTION REPLAY (NF)	349 00
• CABLE DE LIAISON	99 00
• MANETTE	69,00
• MANETTE ASCII	99,00
• RALLONGE MANETTE	69 00
• MEMORY CARD	99 00
• MEMORY CARD 120 BLOCS	169,00
• PRISE PERITEL RGB	99 00
• ADAPTATEUR MULTI JOUEUR	199 00
• GAME BOOSTER	399 00
• MANETTE DUAL SHOCK	199,00

PROMO PSX

JEUX NEUFS JAP

DRAGON BALL Z GT	149 00
FINAL FANTASY 7	149 00

JEUX NEUFS EUROPEENS

ALIEN TRILOGY	149 00
BATTLE SPORT	99 00
BREAK POINT TENNIS	199 00
BURNING ROAD	149 00
BUST A MOVE 2	149 00
CASTLE VANIA	199 00
COLONY WARS	149 00
COMMAND AND CONQUER	169 00
COURIER CRISIS	149 00
CRASH BANDICOT	149 00
CROC	169 00
DEAD TRAP DUNGEON	169 00
DESCENT 2	149 00
DESTRUCTION DERBY 2	169 00
DIABLO	159 00
DIE HARD TRILOGY	169 00
DISCWORLD 2	149 00
DISRUPTOR	129 00
DOOM	169 00
DUKE NUKEN 3D	149 00
EXPLOSIVE RACING	149 00
FADE TO BLACK	169 00
FANTASTIC FOUR	149 00
FORMULA ONE 97	169 00
FORSAKEN	169 00
G POLICE	149 00
GEX 3D	149 00
GRID RUN	149 00
GTA	169 00
HERCULE	149 00
HI OCTANE	99 00
INDEPENDANCE DAY	169 00
IRON AND BLOOD	99 00
IRON MAN	99 00
ISS PRO	169 00
J MADDEN 98	149 00
JONAH LOMU RUGBY	199 00
JUDGE DREDD	149 00
JURASSIC PARK 2	149 00
KILLING ZONE	99 00
LBA	199 00
MAGIC CARPET	129 00
MAGIC THE GATHERING	129 00
MDK	129 00
MICKEY	149.00
MORTAL KOMBAT TRILOGY + CARTE MEMOIRE	199 00
NASCAR 98	149 00
NBA IN THE ZONE 2	169 00
NBA JAM EXTREME	99 00
NBA LIVE 98	149 00
NEED FOR SPEED 2	199 00
NFL QUATERBACK 97	99 00
NUCLEAR STRIKE	149 00
ODD WORLD	149 00
ONE	149 00
OVERBOARD	149 00
PANDEMONIUM 2	149 00
PORSHE CHALLENGE	149 00
PRO FOOT CONTEST 98	169 00
PROJECT X2	129 00
RASCAL	149 00
RAYMAN	159 00
RESIDENT EVIL	169 00
RETURN FIRE	99 00
REVOLUTION X	99 00
RIDGE RACER REVOLUTION	149 00
ROCK N ROLL RACING 2	149 00
SHELL SHOCK	149 00
SLAM AND JAM 96	69 00
STREET FIGHTER EX PLUS + MANETTE	199 00
SUPER FOOTBALL CHAMP	99 00
SYNDICATE WARS	199 00
TEKKEN 2	149 00
TEST DRIVE 4	149 00
TIME CRISIS	149 00
TOBAL 1	149 00
TOCA TOURING CAR	169 00
TOMB RAIDER	169 00
TRACK N FIELD	169 00
TUNEL B1	169 00
V RALLY	169 00
VANDAL HEART	169 00
VIRTUA OPEN TENNIS	99 00
WARCRAFT 2	169 00
WIPE OUT 2097	169 00
X MEN	149 00

SATURN

JEUX JAP

CASTELVANIA	299,00
FATAL FURY 3	99,00
FATAL FURY REAL BOUT SPECIAL + RAM	**449,00**
KING OF FIGHTER COLLECTION	399,00
LUNAR 2	399,00
MARVEL SUPER HEROES VS SF	469,00
RADIAN SILVER	349,0
SAMOURAI 3 + RAM	199,00
SHINING FORCE 3	
SCE 3	399,00
TOSHIDEN 2	99,00

JEUX EUROPEENS

ATLANTIS	369,00
BURNING RANGERS	389,00
DEEP FEAR	369,00
DISCWORLD II	149,00
HOUSE OF DEATH + GUN	369,00
JOHN MADDEN 98	199,00
JURASSIC PARK : LOST WORLD	199,00
PANZER DRAGON SAGA	386,00
RIVEN	369,00
RESIDENT EVIL	299,00
SEGA TOURING CAR	299,00
SHINNING FORCE 3	369,00
WORLD LEAGUE SOCCER	369,00
WORLD WIDE SOCCER 98	369,00
WORLD WIDE SOCCER 97	169,00

Jeu neuf SATURN PROMO à 99 F au choix

• ALIEN TRILOGY • AMOK • ANDRETTI RACING • BATMAN FOR EVER • BATTLE STATION • BLACK DOWN • BLACK FIRE • BUST A MOVE 2 • CROC • CRUSADER NO REMORSE • DARK STALKER (NIGHT WARRIOR) • DEFCON 5 • DOOM • DRAGON HEART • EARTHWORM JIM 2 • FIFA 96 • FIFA 98 • FIGHTING VIPERS • FORMULA KART • FRANCK THOMAS BIG HURT • FRANKENSTEIN • GEN WAR • GRID RUN • HEXEN • HI OCTANE • IRON MAN • J MADDEN • JACK IS BACK • LA HORDE • MAGIC CARPET • MORTAL KOMBAT TRILOGY • NASCAR 98 • NBA JAM EXTREME • NBA JAM TE • NBA LIVE 97 • NBA LIVE 98 • NEED FOR SPEED • NIGHT WARRIOR • NHL 97 • NHL POWERPLAY • PGA TOUR GOLF 97 • REVOLUTION X • SCORCHER • SHELL SHOCK • SHOCK WAVE • SKELETON WARRIOR • SLAM AND JAM • SOVIET STRIKE • SPACE HULK 2 • STREET FIGHTER ALFA • TEMPESTS 2000 • TILT • TRASH IT • VIRTUA FIGHTER • WRESTLEMANIA

• GENIAL ACTION REPLAY + ADAPTATEUR + MEMORY CARD 3 en 1	249 F
• PAD ANALOGIQUE	199 F
• ADAPTATEUR 6 JOUEURS	299 F
• ADAPTATEUR POUR JEUX JAPONNAIS	149 F
SI VOUS ACHETEZ UN JEU	99 F
• MEMORY CARD 8 MEG	199 F

DREAMCAST

CONSOLE 2990 F

BLUE STINGER	449 00
GEIST FORCE	449 00
GODZILLA	449 00
INCOMMING	449 00
JULY	449,00
PEN PEN	449 00
SONIC ADVENTURE	449,00
VIRTUA FIGHTER 3	449,00
SEGA RALLY 2	449,00

NINTENDO 64

NINTENDO 64 + MARIO 64 790 F

1080 SNOW BOARDING	**369,00**
AERO GAUGE	299 00
AIR BOARDER 64	369 00
ALL STAR BASEBALL 99	399 00
BANJO KAZOOIE	369 00
BIOFREAKS	469 00
BLAST CORPS	369 00
BODY HARVEST	399 00
BOMBERMAN	399 00
BOMBERMAN HERDE	399 00
BUST A MOVE 2	349 00
BUST A MOVE 3	**399,00**
CENTER COURT TENNIS	399 00
CHOPPER ATTACK	449 00
COUNTRY CLUB GOLF	449 00
DIDDY KONG RACING	369 00
DUKE NUKEM 64	299 00
EXTREME G	199 00
EXTREME G 2	**429,00**
F1 POLE POSITION	299 00
F1 WORLD GP	369 00
FIFA 98	299 00
FIFA COUPE DU MONDE	299 00
FORSAKEN	499 00
F ZEROX	369 00
GEX 2	449 00
GLOVER	399 00
GOEMON MYSTICAL NINJA	499 00
GOLDEN EYE 007	399 00
GT 64	399 00
HEXEN	199 00
HOLY MAGIC	449 00
IGGYS REKING BALLS	399 00
ISS 98	399 00
ISS 64	349 00
J MADDEN 99	449 00
LYLAT WARS + KIT DE VIBRATIONS	399 00
MISSION IMPOSSIBLE	**399,00**
MORTAL KOMBAT 4	419 00
NAGANO	349 00
NASCAR 99	449 00
NBA 99	449 00
NBA JAM 99	**449,00**
NBA PRO 98	399 00
NFL QBC 98	429 00
NHL 99	449 00
OFF ROAD CHALLENGE	399 00
QUAKE	199 00
RAMPAGE	199 00
SCARS	399 00
SILICON VALLEY	399 00
SMASH COURT TENNIS	369 00
SPACE CIRCUS	449 00
STARSHOT	399 00
STAR WARS ROGUE SQUADRON	**449,00**
SUPER MARIO 64	369 00
SUPER MARIO KART 64	369 00
TETRISPHERE	399 00
TOP GEAR OVERDRIVE	399 00
TUROK	199 00
TUROK 2	**399,00**
V RALLY 99	**399,00**
WAVE RACE 64	399 00
WETRIX	399 00
WWF WARZONE	399 00
YOSHIES STORY	399 00
VIRTUAL POOL	**449,00**
WCW REVENGE	**399,00**
WIPE OUT 64	**399,00**
ZELDA	**429,00**

FORCE PACK VIBREUR	99 F
VOLANT + PEDALIER	399 F
RALLONGE MANETTE	69 F
MANETTE	199 F
MEMORY CARD	69 F
MEMORY CARD 4X	129 F
ACTION REPLAY	399 F
SHOCK WAVE	299 F
GAME BOOSTER	399 F
MEMORY EXPANSION PACK	199 F

PARIS

128, bd Voltaire
75011 PARIS
Tél. 01 48 05 42 88
Tél. 01 48 05 50 67 - M° Voltaire
Lundi : 13h-19h
Mardi au Samedi :10h-19h

36, rue de Rivoli
75004 PARIS
Tél. 01 40 27 88 44
M° Hotel de Ville ou St Paul
Lundi au Samedi :10h-19h

PROVINCE

LILLE
2, rue Faidherbe
Tél. 03 20 55 67 43
Lundi au Samedi :10h-19h
44, rue de Béthune
Tél. 03 20 57 84 82
Lundi : 13h-19h
Mardi au Jeudi :10h30-19h30
Vendredi au Samedi : 10h30-20h

DOUAI
39, rue Saint Jacques
Tél. 03 27 97 07 71
Lundi au Samedi :9h30-12h/14h-19h

VANNES
3½, rue Thiers
Tél. 02 97 42 66 91
Lundi au Vendredi :9h-19h
Samedi : 9h-18h30

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél. : 03 20 90 72 22 - Fax : 03 20 90 72 23
ESPACE 3 VPC - RUE DE VOYETTE - CENTRE DE GROS N°1 - 59818 LESQUIN CEDEX

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN CEDEX. Tél : 03 20 90 72 22

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de Port (jeux 25 F consoles & accessoires 60F Chronopost 85 F (paiement hors CR)	
TOTAL A PAYER	

* CEE DOM-TOM cartouches 40 Frs / consoles 90 Frs

Nom ______ Prénom ______
N° client ______
Adresse ______
Code Postal : ______ Ville ______
Age ______ Téléphone ______ Signature
(signature des parents pour les mineurs)
Je joue sur ❒ SUPER NINTENDO ❒ MEGADRIVE ❒ 3 DO ❒ PLAYSTATION ❒ SATURN ❒ NINTENDO 64

Mode de paiement : ❒ Chèque postaux ❒ Chèque bancaire ❒ Contre Remboursement + 35 Frs ❒ Mandat Cash
❒ Carte Bancaire N° |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|
Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC - Date de validité ___/___ . Signature :
TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO

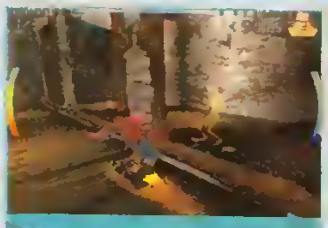
PASSE TES COMMANDES SUR 3615 ESPACE 3 (2,23 F/mn)

Prix valables sauf erreur d'impression pendant la durée de la parution. Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs. Dans la limite des stocks disponibles

PLAYER ONE 12/98

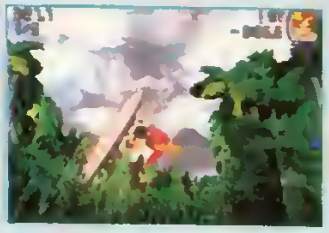
STREAK

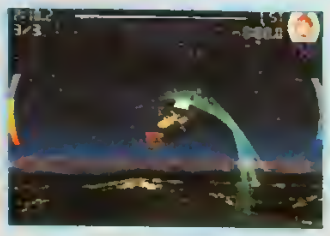
À l'heure où Cool Boarders 3 débarque, la PlayStation accueille un jeu de surf futuriste, plutôt original et un peu décalé, mais suffisamment fun pour scotcher les fans du genre.



Dans ce passage du circuit Barnum'Alley, le reflet de chaque perso est en fait son squelette. C'est un détail certes, mais amusant.

Dans le niveau du château (Aery Keep), un passage vous permet de réaliser un saut incroyable, qui peut vous rapporter beaucoup de points.





LE MODE FREESTYLE

Comme dans tout jeu de surf qui se respecte, vous pouvez exécuter des figures acrobatiques qui vous permettent de remplir une jauge, (un cran par tranche de 100 points). Quand celle-ci est pleine, vous disposez alors de tout le potentiel de votre perso.

Lors des premières parties, Streak peut paraître un peu rebutant. Il est vrai que les graphismes ne sont pas d'une beauté exceptionnelle, même si globalement c'est acceptable. Et puis, la maniabilité est un peu particulière... seulement au début. Car dès que l'on commence à maîtriser son perso, on s'amuse nettement plus. Deux modes sont à votre disposition : le Championnat et le Freestyle. Alors que dans le premier, la vitesse est primordiale (mode Time Trial), dans le second, vous avez le choix entre les figures chronométrées (celui qui comptabilise le plus de points dans le temps imparti a gagné), et les figures avec un nombre de points à atteindre — le plus rapide à y parvenir emportant la victoire.

DES FIGURES INDISPENSABLES

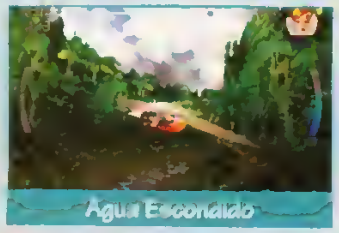
Le soft comprend douze circuits, dont un seul emprunte des parties enneigées, sur lesquels vous bataillez avec trois autres concurrents. Les persos sont au nombre de dix, et ont

Pour le jeu à deux en écran splitté, vous avez le choix (comme c'est de plus en plus le cas), entre un split vertical ou horizontal.

STREAK

Windway Park

Barrium Alley

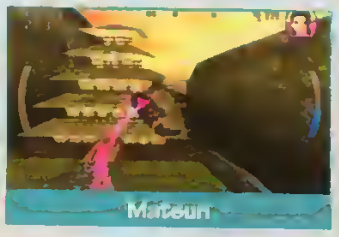

Agua Escondido

St. Morte's

Skyview HWY

Aery Keep

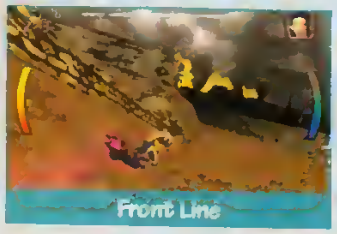
Rearden Forge


Maiteun

Mainline

Darklith Falls

Elewald Spitze


Front Line

développeur	SINGLETRAC
éditeur	GT INTERACTIVE
textes	FRANÇAIS
genre	COURSE FUTURISTE
joueur(s)	1 A 2
sauvegarde	MEMORY CARD
continue	NON
difficulté	MOYENNE
durée de vie	MOYENNE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 89%

80

DES CIRCUITS DÉLIRANTS

Dans Streak, vous traverserez peu de blancs manteaux, puisque vous n'êtes pas sur un surf classique, mais sur une planche planant au-dessus du sol, comme dans *Retour vers le futur 2*. Du coup, tous les délires sont permis, et les décors très variés : ça va du train fantôme à un château fort, en passant par un cimetière ou encore une forgerie. Tous permettent d'effectuer de belles figures impressionnantes et des sauts surréalistes — la plupart du temps, vous pouvez monter sur les murs et autres éléments du décor, et vous servir de la moindre bosse pour vous envoler.

En résumé

Un jeu de surf futuriste, avec des décors délirants, qui pourrait séduire les fans de sports de glisse et d'acrobaties en tout genre.

Chacun des caractéristiques différentes concernant l'accélération, la vitesse maxi et la maniabilité. À ce propos, il est conseillé de choisir Vogul, qui a la meilleure vitesse de pointe, élément indispensable pour espérer gagner en championnat. Vous disposez d'une barre de turbo, qui se remplit automatiquement à chaque tour, et d'une jauge que vous « chargez » en effectuant des figures. Quand celle-ci est pleine, vous disposez alors de tout le potentiel de votre perso. Mais pas question de vous endormir, car la jauge se vide lentement si vous ne faites rien. Si vous souhaitez terminer le jeu, vous vous rendrez compte que cet aspect est primordial pour gagner des courses. Enfin, le jeu à deux est possible via un split d'écran, ou bien en mode Link, au choix. Bref, Streak est un bon petit soft, peut-être pas aussi beau qu'un Cool Boarders 3, mais suffisamment original et fun pour scotcher les accros de la glisse.

Chon

GRAPHISME 80%
Le jeu aurait pu gagner en finesse, mais ce n'est pas catastrophique.

ANIMATION 93%
Ça va vite, très vite. Et en plus, c'est fluide.

SON 70%
Pas de prouesse particulière, l'ensemble est passable.

JOUABILITÉ 89%
Après quelques parties pour se familiariser, tout roule.

100 95 90 85 80 75 70 65 60 55 50

GLOVER

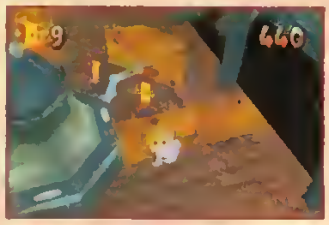
C'est l'histoire d'un gant qui a perdu son propriétaire, un vieux magicien, qui au cours d'une expérience ratée fait apparaître un « antigant ». Bref, c'est l'histoire de Glover, un gant !

Vous l'avez compris, Glover est un jeu hors norme car le héros n'est autre qu'un gant. Un gant blanc à quatre doigts, avec deux petits yeux et une bouche, qui fait automatiquement penser à ceux que portent tous les personnages de Walt Disney. Son but, retrouver son maître et, par la même occasion, éliminer le mauvais gant noir que ce dernier a créé. Il devra donc visiter un monde immense où l'agilité et l'astuce du joueur seront mises à rude épreuve. Car Glover est à la fois un jeu de plate-forme et un jeu de réflexion. Notre héros se balade avec un ballon qu'il doit faire passer par tout un tas d'endroits afin de trouver la sortie d'un niveau. Il peut pousser la balle, la lancer, la faire rouler, exécuter des dribbles de basket ou même la transformer en boule de bowling ou en balle de baseball. Mais à tout moment, il peut se dégager de la balle, ce qui lui permet de visiter le stage et d'actionner des switches pour ouvrir des passages, afin de passer ensuite avec la balle.

En appuyant sur le bouton R, vous pouvez changer de balle et la transformer en boule de bowling, par exemple.

Satanés mouvements de caméra !

Depuis que la Nintendo 64 existe, on ne cesse de vanter ses nombreux effets de caméra. C'est effectivement une bonne chose quand ils apportent quelque chose au jeu et qu'ils n'en affectent pas la jouabilité. Malheureusement, dans Glover, ces mouvements de caméra arrivent de façon complètement impromptue et modifient la direction du joueur. Ce n'est pas bien grave s'il vous reste du champ pour rattraper la bonne direction, mais quand cela survient sur une corniche étroite, la chute est assurée. C'est alors très énervant car vous perdez des vies sans que vous y soyez pour quelque chose. Stressant et sans intérêt ! Je déteste les problèmes de maniabilité dans un jeu, et c'est d'autant plus énervant quand on est face à ce qui aurait pu être une excellente surprise.



En restant appuyé sur B, vous pointez un doigt dans la direction de la balle. Utile quand elle n'est pas visible.

C'est le problème : Glover doit amener la balle vers la sortie, et les chemins pour y arriver ne sont pas les plus faciles.

BRIGADE « ANTIGANT »

Techniquement, la réalisation est soignée et le premier « feeling » est globalement très positif. C'est vrai que découvrir un jeu vraiment original n'arrive pas tous les mois (voire tous les ans), et, dans ce domaine, Glover comble véritablement l'attente du

Ça paraît fun mais c'est stressant : les directions de Glover sont inversées, et avec la caméra, bonjour les dégâts !

GLOVER

DES MOUVEMENTS « ÉLÉ-GANTS »

Le gant que vous dirigez possède une panoplie de mouvements assez étendue, très intéressants pour le joueur. Personnellement, j'ai un petit faible pour celui qui permet à notre sympathique menotte de s'asseoir sur un parapet. C'est vraiment trognon.

De temps à autre, il vous arrive de petits incidents qui sont indiquée par un sparadra collé sur le ballon.

Comme dans tout jeu de plate-forme, il y a des boss dans Glover, et ce singe n'est pas très facile à vivre.

joueur. Par ailleurs, les graphismes trognons et la bande sonore de qualité accentuent cet abord positif. Mais il est vraiment dommage que tous ces efforts soient pratiquement gâchés par une maniabilité « limite », qui finit par stresser le joueur, et rend Glover plus difficile qu'il ne l'est réellement. Reste la sympathique ambiance que dégage le jeu. Une alternative imparfaite à Mario 64 ou Banjo-Kazooie...

Wonder

Non, non, ce n'est pas une erreur ! La photo n'est pas inversée et Glover marche bien la tête en bas.

développeur	HASBRO
éditeur	NINTENDO
textes	FRANÇAIS
genre	PLATE-FORME/REFLEXION
joueur(s)	1
sauvegarde	MEMORY CARD
continue	OUI
difficulté	DIFFICILE
durée de vie	LONGUE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 87%

en résumé

Moitié plate-forme, moitié réflexion, Glover aurait pu être le jeu du mois, s'il n'avait pas ce problème flagrant de maniabilité...

80%

GRAPHISME — 88%

Classique pour la Nintendo 64 : les graphismes tiennent la route.

ANIMATION — 85%

Rien à dire de ce côté, les programmeurs ont fait du bon travail.

SON — 90%

Musiques de qualité comme on aimerait en écouter dans tous les jeux.

JOUABILITÉ — 75%

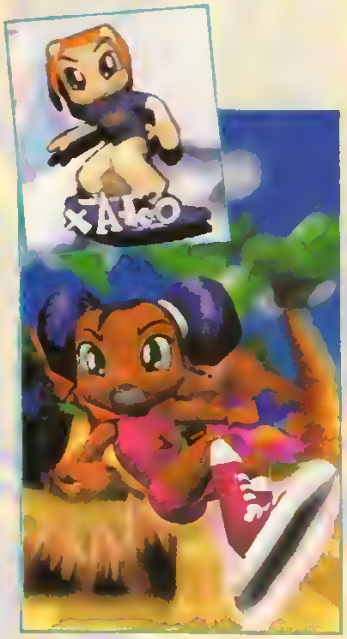
Même si le jeu reste progressif, tout est foutu en l'air par la maniabilité.

PSYBADEK

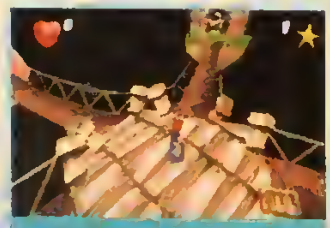
Psybadek est un jeu à l'allure séduisante qui semble prendre les autres softs de plate-forme à contre-pied, grâce à son univers cool et à un mode de déplacement original. Enfin, on dirait...

Au début, le mode de déplacement proposé semble plutôt réussi : le skate volant sur lequel est juché votre personnage est certes difficile à contrôler, mais on se dit que l'on va s'y habituer très rapidement. Puis c'est parti pour les visites des premiers mondes. On évolue dans un univers coloré qui évoque une piste de snowboard « half-pipe » façonnée en stages. Ça nous change un peu des jeux de plate-forme classiques ! Seulement le parcours est on ne peut plus linéaire, façon Crash Bandicoot en moins bien. Le système d'étoiles à ramasser n'apporte rien de neuf et fait penser aux anneaux de Sonic : tant que vous en possédez, les ennemis ne vous tuent pas, mais lorsqu'ils vous touchent, vous les perdez et ils se dispersent autour de vous. Ces ennemis, assez rigolos, sont tellement peu nombreux et inoffensifs qu'il vaut mieux se contenter de les esquiver. Et c'est bien dommage, car on dispose d'une tripotée de super-attaques pour leur faire mordre la poussière...

Deux héros new-look : Mia et Xako.



Lorsque vous délivrez vos copains, ils vous saluent en cinématique.

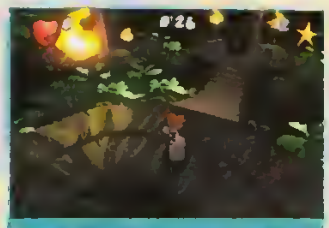


L'écran de choix des niveaux s'apparente au célèbre Crash Bandicoot.

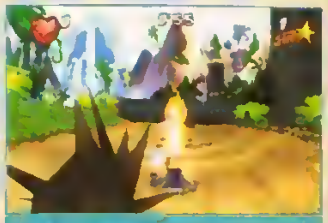
ON AVANCE, ON AVANCE...

Après quelques niveaux, hop, on délivre un des camarades prisonniers des vilains boss, qu'on affronte dans une petite course de snowboard psychédélique. C'est alors qu'on se rend compte que, finalement, la

Le dash (bas + croix) offre un petit « coup de boost » bien pratique pour foncer dans les téléporteurs.

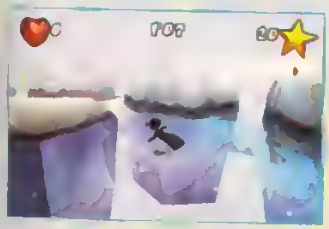


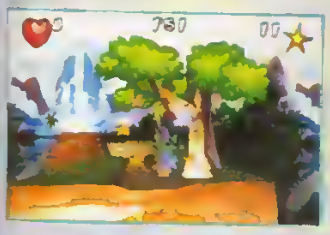
C'est dans ce genre de stage, avec plein de vide, qu'on se dit que notre héros ferait mieux d'être un piéton...



Voici une des plus belles attaques, où votre skate s'enflamme. Mais il n'est pas facile de viser correctement...

PSYBADEK





PSYBA WORLD

Les premiers mondes laissent augurer un univers original et plutôt classe : certains éléments du décor dansent, les monstres ont des « tronches » réussies et, surtout, les héros possèdent un certain charme. Les designers du jeu peuvent être fiers de leur travail.

Les courses contre le boss sont assez divertissantes. Mais ça se finit vite en bateau.

Les monstres qui « débloquent » le passage sont faciles à repérer, grâce à la clé qui les surplombe.

maniabilité conviendrait mieux à un jeu de course qu'à un jeu de plate-forme... C'est un petit peu le problème de Psybadeck. Le challenge n'est pas très élevé et les plates-formes plutôt basiques, afin que le grand public puisse profiter de son ambiance funky. Hélas ! il faut se battre contre son propre héros (et son paddle) pour lui faire exécuter précisément ce qu'on désire. Bref, Psybadeck n'est pas un mauvais jeu : il contient des tas de passages sympa, mais sa jouabilité n'est pas à la hauteur du challenge.

Reyda,
attend les hover roller...

développeur	PSYGNOSIS
éditeur	PSYGNOSIS
textes	FRANÇAIS
genre	PLATE-FORME
joueur(s)	1
sauvegarde	CARTE MÉMOIRE
continue	NON
difficulté	BOF...
durée de vie	COURTE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 75%

En résumé

Sa jouabilité approximative entachant son aura « sympa », Psybadeck trouvera-t-il son public alors que Spyro sévit ?

77%

GRAPHISME 90%
Plutôt bon, avec de beaux effets.

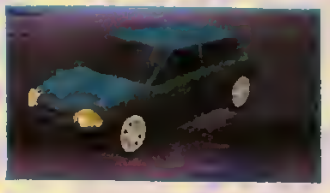
ANIMATION 75%
Le perso semble en caoutchouc, tandis que les monstres sont raides.

SON 89%
Bonnes musiques, un peu hors sujet quand même. Bruitages trop gavants.

JOUABILITÉ 68%
L'inertie « gonfle » rapidement, et le maniement est mal étudié.

C3 : CAR CONSTRUCTOR CHAMPIONSHIP

Il n'est pas facile, aujourd'hui, d'innover dans le domaine des courses automobiles. Toutefois, Eutechnyx y parvient avec C3, mais d'une drôle de façon...

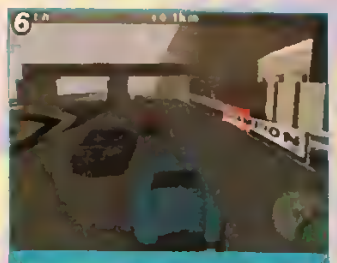


LE MONDIAL DE L'AUTO ! Voici quelques-unes des caisses nazes que l'on conduit dans C3... Siouuuuplaît, j'voudrais une Diablo.

A l'heure où l'ensemble de la concurrence se bat pour nous permettre de piloter des bolides de rêve, plus puissants les uns que les autres, Eutechnyx se permet, avec C3, une drôle d'initiative : nous proposer une sélection de voitures de beauf, parmi les plus banales ! Oubliez les GT et le pilotage sauvage ; dans C3, on doit se contenter de piloter quelques-unes des autos que l'on croise à longueur de journée dans nos rues : Peugeot 206, 306, Megane, Clio 2, Micra, Almera... De justesse, on a échappé aux Scenic, Espace et autre Xantia familiales. Si ça continue, ils vont nous sortir « Diesel Car Championship », ou même des courses de Trafic et autre Jumper... J'avoue être encore sous le coup de la surprise. Vous l'aurez compris, pour les sensations fortes, il faudra reprendre les manettes de Gran Turismo. Seule exception : les Marcos Mantis et GTS, des pur-sang que l'on rencontre

Les faisceaux des phares sont vraiment bien rendus.

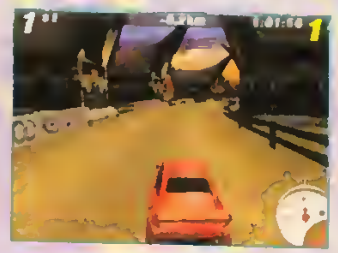
La vue intérieure est classique, et n'oublie pas le rétroviseur.



Les intempéries ne vous faciliteront pas la tâche, surtout avec les 350 CV de la Marcos.

Comment faire passer le test de l'élan à une 406 : l'emmener en Norvège !

C3 : CAR CONSTRUCTOR CHAMPIONSHIP



OVER THE WORLD

Avec C3 Racing, vous allez voir du pays : de la Chine aux États-Unis, en passant par la route montagneuse qui mène à Monaco, vous allez vous oxygéner le cerveau...

plus souvent dans les courses de GTFIA, que sur nos autoroutes, et qui font taches entre une 406 coupé et une Toyota Celica. Néanmoins, une fois que l'on fait l'impasse sur ces drôles de montures (ciblées chevaux de trait plutôt que chevaux de course), on se laisse charmer par un petit jeu plutôt sympa, qui pourrait se résumer comme le mélange de Gran Turismo et de V-Rally.

Autre surprise, au gré des courses, on se retrouve sur des pistes africaines défoncées avec une Clio 2 flambante neuve, dans des passages qu'un pilote expérimenté aurait dû mal à franchir avec une Land Rover. En fait, le côté « arcade » prend largement l'avantage sur la simulation dans ce jeu. Si le comportement des voitures n'est pas très réaliste, il est au moins suffisamment agréable pour bien se marrer, et avoir envie de gagner des courses et de découvrir les voitures cachées. Ajoutez-y les options classiques de ce type de jeu, et vous obtenez un titre honnête qui vous tiendra en haleine un temps... Un jeu idéal, à acheter aux occasions du Lion !

Crevette,
il est bô son Turbo Daily d'Iveco !

développeur	EUTECHNYX
éditeur	INFOGRAMES
textes	FRANÇAIS
genre	COURSE AUTO
joueur(s)	1 A 2
sauvegarde	OUI
continue	NON
difficulté	MOYENNE
durée de vie	MOYENNE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 88

en résumé

Un jeu cool qui ne casse pas des briques, mais qui occupe... le temps de quelques courses. Ça manque de « vraies » voitures !

GRAPHISME 91%
Assez clean (voir photos).

ANIMATION 90%
Fluide et sans reproche.

SON 75%
Tout juste correct.

JOUABILITÉ 89%
Ce qu'il faut pour s'amuser, sans plus.

100 95 90 85 80 75 70 65 60 55 50

TOP GEAR OVERDRIVE

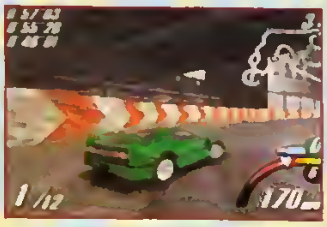
Nintendo 64

Un an après Top Gear Rally, Kemco nous propose une suite, baptisée Top Gear Overdrive. C'est en somme le changement dans la continuité, avec, à la clé, l'apparition de bonus et surtout d'un mode Quatre joueurs.

Le précédent volet N64, Top Gear Rally, était très éloigné de son ancêtre qui fit les beaux jours de la SNES. Eh bien, il en va de même pour cette version Overdrive, un peu différente de TGR. À commencer par la jouabilité, plus arcade. Les réglages ont disparu, et le pilotage est moins technique, au niveau des glissades notamment. Ce qui ne vous empêchera pas d'exploser et de perdre un temps précieux, en cas de choc frontal trop violent. En revanche, au sujet des petits impacts latéraux, pas de problème, ça passe toujours sans trop de bobos.

LES VUES

Trois sont disponibles : une extérieure et deux intérieures, dont une avec un rétro fort utile ; l'autre devenant donc superflue.



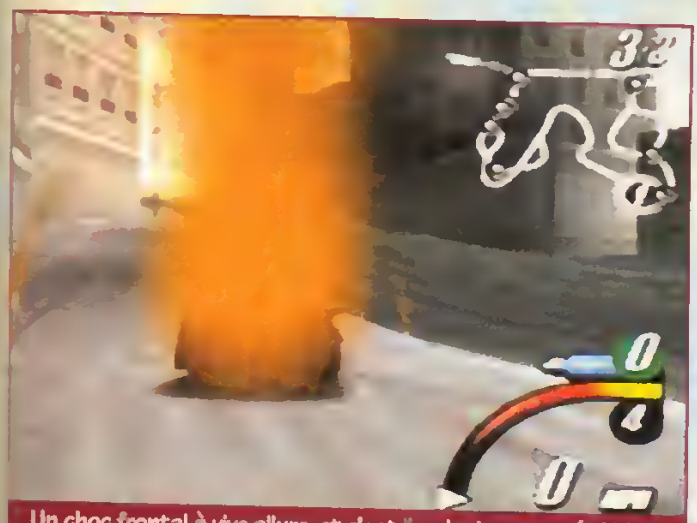
Vous pouvez récupérer de l'argent ou des nitros, en passant sur le marquage au sol correspondant à l'une ou l'autre option.

À l'image du premier Top Gear sur SNES, vous disposez de nitros que vous pouvez acheter, ou récupérer en course. De nombreux raccourcis sont également présents, et vous pouvez exécuter des sauts spectaculaires. Globalement, Top Gear Overdrive reprend donc les bonnes idées de San Francisco Rush, mais avec une jouabilité nettement plus confortable.
Une pile intégrée permet de sauvegarder les championnats et les voitures achetées, mais hélas, pas les temps et encore moins les records. Dans le domaine des modes de jeu, le

TOP GEAR OVERDRIVE

RALLY VERSUS OVERDRIVE

La différence graphique entre Top Gear Rally (à gauche) et Top Gear Overdrive n'est pas frappante. Le premier étant peut-être légèrement plus coloré.



Un choc frontal à vive allure, et c'est l'explosion assurée ! Idem si vous décollez sur une bosse et sortez du circuit.

soft est moins complet que son prédécesseur, puisque vous avez uniquement le choix entre une course simple et un championnat. Heureusement, TGO propose plus de circuits (huit contre cinq), qui peuvent être pris dans les deux sens. Enfin, dernier changement, la présence d'un mode Quatre joueurs, disponible dans les deux modes de jeu. Un bon point par rapport à TGR, jouable uniquement à deux et sans adversaire. Bref, ce titre est résolument tournée arcade, avec un zeste de convivialité...

Chon

LES CAISSES

Le jeu comprend dix véhicules aux prix et caractéristiques différentes — chaque modèle pouvant être repeint à votre guise. Voici les six voitures les plus performantes.

Pour le jeu à trois ou à quatre, l'écran est divisé en quatre parties. Top Gear Rally, lui, ne pouvait se jouer qu'à deux.

développeur	SNOWBLIND
éditeur	KEMCO
textes	ANGLAIS
genre	COURSE ARCADE
joueur(s)	1 A 4
sauvegarde	PILE INTEGREE
continue	NON
difficulté	MOYENNE
durée de vie	MOYENNE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 87%

En résumé

Ce Top Gear Overdrive, graphiquement équivalent au précédent, est plus axé arcade et offre quelques nouveautés.

GRAPHISME 88%
Dans la lignée du précédent volet. Et le jeu reconnaît l'Expansion Pak.

ANIMATION 93%
L'impression de vitesse est impressionnante : ça bouge vite et bien.

SON 85%
Les bruitages sont corrects, mais sans plus.

JOUABILITÉ 89%
Le pilotage, axé arcade, diffère suivant le véhicule. Dans l'ensemble, c'est agréable.

100 95 90 85 80% 75 70 65 60 55 50

V-RALLY 99

V-Rally 99 n'est autre qu'une conversion fidèle du volet PlayStation, à deux ou trois détails près. Détails rehaussant l'intérêt d'un soft, qui a cependant pris un petit coup de vieux.

Il aura fallu patienter un an et demi pour voir enfin arriver la version N64 de V-Rally. Après une telle attente, on pouvait supposer que les développeurs auraient gommé les défauts de la version 32 bits : ce qui n'est qu'à moitié fait. Les voitures souffrent toujours d'un manque de motricité et d'une certaine légèreté qui les fait décoller à la moindre erreur de trajectoire. En revanche, on vous offre désormais le choix d'effectuer un championnat en départ groupé (mode V-Rally), ou sous la forme de véritables épreuves spéciales (mode Rally), à la Colin McRae. C'est appréciable puisque l'on évite ainsi le traditionnel accrochage au premier virage. On note également l'apparition d'une huitaine de circuits supplémentaires et de deux ou trois nouvelles caisses. Mais le point noir du jeu est son animation qui souffre d'effroyables problèmes de clipping. Bref, bien qu'il ne restera pas dans les annales, V-Rally 99 est un jeu à découvrir... si vous ne le connaissez pas encore.

Wolfen

Seul, il y a déjà pas mal de problèmes de clipping. À deux, ces problèmes perdurent, mais en plus l'écran est réduit de 10 %.

Nintendo 64

V-RALLY 99

développeur	INFOGRAMES
éditeur	INFOGRAMES
textes	FRANÇAIS
genre	RALLYE
joueur(s)	1 À 2
sauvegarde	OUI
continue	NON
difficulté	MOYENNE
durée de vie	EXCELLENTE
prix	A B C D E F

86

PLAYER FUN 85

En résumé

S'il gomme quelques défauts du volet PlayStation, V-Rally 99 en conserve d'autres. On était en droit de s'attendre à mieux.

GRAPHISME 85

Ça tient la route, sans plus. On pouvait espérer mieux de la part de la N64.

ANIMATION 75

La sensation de vitesse est là, mais il y a d'énormes problèmes de clipping.

SON 85

L'ambiance sonore est sans fioritures. C'est sobre et propre.

JOUABILITÉ 85

Les voitures sont toujours aussi légères et manquent de motricité.

100 95 90 80 75 70 65 60 55 50

Concours

Jouez et gagnez

36.15 Player One

A l'occasion de la sortie du film

PERDUS DANS L'ESPACE

le 9 décembre, faites le plein de cadeaux !

Des making-off du film offerts par Bethy Edition

Des jeux Space Station Silicon Valley sur N64 offerts par Take 2 Interactive Software

Des livres du film offerts par Lefrancq

Des montres "Espace" offertes par AKTEO

Et aussi la bande originale, (disponible chez epic) le CD-Rom et le tee-shirt du film !

Le jeu «Space Station Silicon Valley» est édité par Take 2 Interactive Software. © 1998 DMA Design. Space Station Silicon Valley est une marque déposée de DMA Design. Le logo Nintendo 64 est une marque déposée de Nintendo Corporation.

SHADOW GUNNER

PlayStation

Les shoot 3D qui mettent en scène des robots sont de plus en plus fréquents. On a eu droit au pire (Blue Knight) comme au meilleur (Ghost In The Shell). Shadow Gunner, lui, se situe entre les deux.

En 2099, l'entreprise X-Tech, prend le contrôle de la planète Terre. Pour la sauver, les résistants disposent d'un robot : le Shadow Gunner. Pour le manœuvrer, c'est du classique : une épée à la main pour le close combat, des missiles et surtout un gun à l'épaule pour tirer de loin. Comme il « locke » l'ennemi, c'est ce dernier qui est utilisé le plus fréquemment. Les missions sont souvent semblables : détruire les ennemis et les générateurs de bouclier — d'autres missions permettent de récupérer des éléments pour le robot. En fait, il faut éliminer les ennemis les uns après les autres en se planquant dans le décor. La stratégie est limitée, mais le stress est là, et c'est bien le plus important, non ?

Wonder

Lorsque ces marques apparaissent sur le sol, fuyez... Un missile va bientôt s'écraser.

Malgré son apparence, cette grosse araignée métallique n'est pas vraiment dangereuse, il suffit de la shooter de loin.

développeur	VERTEX
éditeur	UBI SOFT
textes	ANGLAIS
genre	SHOOT 3D
joueur(s)	1
sauvegarde	OUI
continue	NON
difficulté	MOYENNE
durée de vie	MOYENNE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 83%

En résumé

Bien qu'un peu répétitif, Shadow Gunner possède des qualités propres à tout bon shoot'em up : shooter, esquiver, shooter, esquiver...

GRAPHISME 79%
Pas franchement mauvais, mais pas franchement excellent non plus...

ANIMATION 86%
Plutôt bonne, il n'y a aucun défaut flagrant dans ce secteur du jeu.

SON 60%
Pratiquement aucune musique, et les sons d'ambiance ne sont pas terribles.

JOUABILITÉ 85%
Difficile ; ce qui n'empêche pas une progression régulière.

100 95 90 85 80 79 70 65 60 55 50

À QUOI RECONNAÎT-ON UN ABONNÉ DES "CLÉS" ?

190 F SEULEMENT L'ABONNEMENT

les Clés de l'actualité

IL CAPTE TOUT TRÈS VITE.
Normal, avec Les Clés l'infa passe. Actualité internationale et française, Sciences et Techniques, grandes innovations,... il suit toute l'actualité.

IL EST AU COURANT
des tendances avec la rubrique Culture ; des études, de leurs débouchés, des métiers en lisant la rubrique Filières.

IL N'EST JAMAIS PRIS DE COURT POUR LES EXPOSÉS.
Il trouve toutes les infos dans les dossiers !

IL SOIGNE SON LOOK
Signe imparable du vrai « fan des Clés », le sac besace est offert pour un abonnement d'1 an.

ABONNEZ-VOUS ET RECEVEZ LE SAC BESACE
avec un abonnement* "FAN DES CLÉS"
Dim. :34 (h) x 32 (L) x 9 cm.

IL A DES CHAUSSURES INUSABLES...
Son journal arrive directement à la maison, pas besoin de se déplacer !

les Clés de l'actualité

Avec Les Clés de l'actualité, le monde est à votre portée !

S'ABONNER, C'EST TOP !

Bon à retourner à Milan Presse, Service Abonnements, B.P. 82, 31150 Fenouillet. P830

1 an ❑ **L'abonnement "Fan des Clés de l'actualité"** : 1 an, 45 numéros et 45 dossiers + le sac besace (27). Le prix est de **355 F** au lieu de 535 F, **soit 180 F d'économie*.**

6 mois ❑ **L'abonnement "Amateur des Clés de l'actualité"** : 6 mois, 23 numéros et 23 dossiers. Le prix est de **190 F** au lieu de 230 F, **soit 40 F d'économie.**

MME. MLLE. M. NOM

PRÉNOM DE L'ENFANT

COMPLÉMENT D'ADRESSE (RÉSIDENCE, ESC., BAT.)

NUMÉRO RUE/AV./BD/LIEU-DIT

CODE POSTAL COMMUNE

TÉLÉPHONE DATE DE NAISSANCE

MODE DE PAIEMENT

❑ Chèque bancaire ou postal à l'ordre de Milan Presse.
❑ Carte bleue, Visa ou ECMC uniquement.
N°
Date de fin de validité Signature indispensable ▶

• Pour la Belgique, retournez ce bon à : Éditions Milan, Service Abonnements, B.P. 21, baelles 6, 1050 Bruxelles. Virement au compte N° 068-2150521-58.

Nom du souscripteur

• Pour la Suisse, retournez ce bon à : Éditions Easlé - 42, av. de la Confrérie - 1008 PRILLY.
• Pour les États-Unis et le Canada : 1 800 363 1310
• Autres pays : 33 5 61 76 64 11.

MES GARANTIES :
• Je peux recevoir mon journal sur mon lieu de vacances.
• Je peux arrêter mon abonnement et être remboursé des numéros restant à servir.

Offre valable 8 semaines en France métropolitaine
* Par rapport au prix de vente au numéro + la valeur du sac besace (25 F). Photo non contractuelle
Vous bénéficiez d'un droit d'accès du fichier ou de rectification dans le cadre légal (art. 27 de la loi du 06/01/78)

BODY HARVEST

Nintendo 64

Annoncé depuis des lustres, Body Harvest est enfin dispo sur N64. Au programme des aliens, des insectes géants, des véhicules en tout genre, mais aussi un léger aspect aventure.

Le scénario de Body Harvest est d'une banalité affligeante : la Terre est une fois de plus menacée par des extraterrestres, et c'est à vous qu'il incombe de la sauver... Pour cela, vous évoluez dans une armure qui vous confère une allure de robot, avec cette particularité : vous effectuez vos déplacements à pied, mais aussi à l'aide de nombreux véhicules — de la voiture du père de famille au char d'assaut, en passant par la moto ou le camion de pompiers. Bien sûr, vous êtes armé d'un pistolet, et avez la possibilité de récupérer d'autres armes et du matériel divers. Comme c'est souvent le cas dans les jeux d'aventure, vous devrez effectuer de nombreux allers-retours dans les différentes provinces de chaque pays, en fonction des ordres et des priorités. Et pour ça, la carte se révèle essentielle. Vous devrez également parler avec les civils, explorer leur demeure où vous trouverez des informations et des objets, indispensables à votre progression, et bien sûr casser de l'alien ! Le mariage entre l'action et l'aventure est bien dosé, et votre base vous aiguille constamment, ce qui évite d'errer dans les niveaux sans savoir ce qu'il faut faire. Enfin, le jeu a été entièrement traduit en français. Pour toutes ces raisons, Body Harvest s'adresse en priorité aux néophytes et aux jeunes joueurs.

Chon

Comme dans le film Starship Troopers, les aliens de Body Harvest sont souvent de gros insectes belliqueux et peu ragoûtants.

développeur	GREMLIN
éditeur	INFOGRAMES
textes	FRANÇAIS
genre	ACTION/AVENTURE
joueur(s)	1
sauvegarde	PILE
continue	NON
difficulté	MOYENNE
durée de vie	MOYENNE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 83%

En résumé

Body Harvest est un petit jeu d'action sympa, avec juste ce qu'il faut de recherche et d'aventure pour convenir aux néophytes.

GRAPHISME 82%
Environnement en 3D pas trop mal réalisé.

ANIMATION 75%
Les déplacements du perso, qu'il soit à pied ou en véhicule, sont un peu lents.

SON 75%
Rien d'exceptionnel, l'ensemble est moyen.

JOUABILITÉ 90%
Pas de problème, les caméras manuelles sont très utiles.

80

commandez les anciens numéros

64 Player

64 player 1
octobre/novembre 97
Les plans complets de Super Mario 64 + toute l'actualité Nintendo 64.

64 player 2
décembre/janvier 98
La solution complète Goldeneye 007 + toute l'actualité Nintendo 64

64 player 3
Les plans complets Diddy Kong Racing + la soluce exclusive Yoshi's Story + le guide complet Lylat Wars + toute l'actualité Nintendo 64

64 player 4
Les plans complets de Banjo et Kazooie + toute l'actualité Nintendo 64
Exclusif les calques magiques à placer sur vos plans !

Generation PlayStation

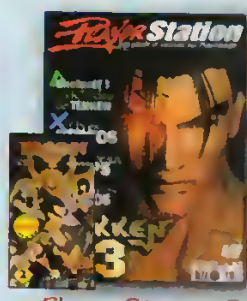
Hors-série n° 7
Génération PlayStation
février/août 97
Le magazine + les lunettes PlayStation
Musique, la TV, la mode, ... de la génération PlayStation

Hors-série n° 8
Génération PlayStation
janvier/février 98
Le magazine + la CD GTA + les Tribal Tatoos.

Player Station
Les plans et soluces sur PlayStation

Player Station 1
mai / juin 98
Les plans complets Resident Evil 2 + les meilleurs trucs pour Gran Turismo + toute l'actualité PlayStation
Exclusif la démo jouable Gran Turismo

Player Station 2
juillet / août 98
Les soluces avec plans de Heart of Darkness et Lucky Luke + toute l'actualité PlayStation
Cadeaux : la BD Lucky Luke + le Stick'n Play Tekken 3



Player Station 3
septembre /octobre 98
Spécial Tekken
Le guide des meilleurs coups Tekken 3 + toute l'actualité PlayStation
Cadeau : la K7 inédite Tekken

Hors-série n° 5
Les jeux PlayStation, octobre/novembre 95, un magazine + 1 K7 vidéo
Dossiers Spécial Japon.
Tests Ridge Racer Battle Arena Toshinden, Wipe Out, Rayman, Destruction Derby, Jumping Flash...
La K7 vidéo extraits de jeux, clips musicaux, images de synthèse...

Hors-série n° 6
Player d'Or 96
un magazine + 1 K7 vidéo.
Le magazine consoles et PC les meilleurs jeux de l'année 1996 testés et commentés (catégories course, sport, réflexion 32 bits catégories aventure, stratégie simulation PC
La K7 vidéo (52 min) l'intégrale des émissions les Player d'Or diffusées sur MCM, la remise des Player d'or

Hors-série
Player d'Or 97
le magazine + la K7 vidéo
Le magazine les plus grands hits de l'année sur consoles et sur PC
La K7 vidéo : l'intégrale des émissions les Player d'Or diffusées sur MCM

Bon de commande à découper ou à photocopier et à renvoyer à : *Player One* - service anciens n° HS - BP 1121 - 31036 Toulouse Cedex 1. Tél : 05 61 43 49 69.

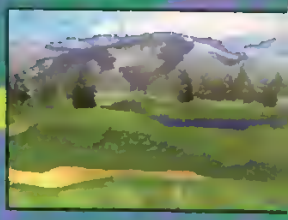
Oui ! je souhaite recevoir le(s) numéro(s) suivants. J'ajoute les frais d'envoi :

MAGAZINES	Prix/exemplaire	Qté	Total
PlayerStation 1 ◯ PlayerStation 3 ◯	56 F (49 F + 7F)		
PlayerStation 2 ◯	40 F (33 F + 7 F)		
Player 1 ◯ 64 P. 2 ◯ 64 P. 3 ◯	37 F (30 F + 7 F)		
P. 4 ◯	41 F (34 f + 7F)		
n° 5 ◯	51 F (35 F + 16 F)		
n° 6 ◯ HS n° 7 ◯ HS n° 8 ◯	55 F (39 F + 16 F)		
OR 97 ◯	58 F (42 F +16 F)		

Nom :
Prénom :
Adresse :
Code postal :
Ville :

Signature obligatoire*
*des parents pour les mineurs

ViteVu



PLAYSTATION

Actua Soccer 3

prix 70 %

éditeur	GREMLIN
textes	FRANÇAIS
genre	FOOTBALL
nombre de joueurs	1 A 4
sauvegarde	MEMORY CARD
continue	NON

Actua Soccer, premier du nom, est sorti en mars 96 sur PlayStation. Doté de graphismes moyens et d'une jouabilité douteuse, avec des commentaires assurés par Thierry Roland, ce soft a fait un flop — d'autant plus que la concurrence à l'époque était grande en raison de la Coupe d'Europe des Nations. À l'occasion d'Actua Soccer 2, sorti en janvier 98, soit quelques mois avant la Coupe du Monde, Gremlin avait revu sa copie en proposant un jeu plutôt sympathique, avec quelques bonnes idées, comme la trajectoire matérialisée du ballon lors des replays, l'équipe de rêve (la Shearers All Stars) qui rassemblait des stars comme Platini, Gullit ou encore Pelé, et enfin, la jouabilité nettement plus aboutie.

Pour cette troisième mouture, pas de grand bouleversement en vue. L'idée des trajectoires matérialisées a été conservée, tout comme celle concernant la course. Ainsi, comme dans le second volet, dès que vous utilisez le dash pour courir plus vite, votre perso pousse le ballon qui ne lui colle donc plus aux pieds. Un principe plutôt réaliste, mais bizarrement absent de la plupart des autres simulations de foot. Enfin, le dosage des tirs et des passes s'effectue toujours à l'aide d'une jauge. En revanche, la Dream Team a disparu, et c'est bien dommage !

En fait on ne voit pas trop l'intérêt de ce troisième opus, vu qu'il ne propose rien de neuf. Du coup, les possesseurs d'Actua Soccer 2 n'ont aucune raison d'investir dans ce troisième volet. Quant aux autres, la meilleure chose qui leur reste à faire est peut-être encore de se procurer le numéro 2 sur le marché de l'occasion, ne serait-ce que pour jouer avec la Shearers All Stars !

Chon

PLAYSTATION

Libero Grande

prix 75 %

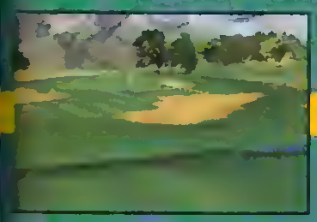
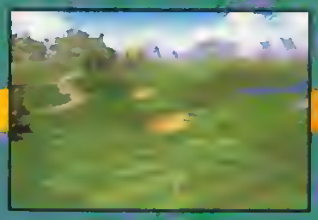
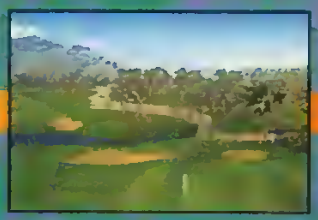
éditeur	SONY
textes	ANGLAIS
genre	FOOTBALL
nombre de joueurs	1 A 2
sauvegarde	MEMORY CARD
continue	NON

D'abord sorti en salle d'arcade, Libero Grande est un jeu de foot un peu particulier. Vous ne dirigez pas tour à tour les joueurs de votre équipe, au gré de l'action, comme c'est le cas habituellement, mais vous incarnez uniquement le numéro 10 de l'équipe, et faites office de capitaine. D'ailleurs, on peut se demander pourquoi le numéro 10, car il ne correspond pas au poste de libéro, mais passons... Vous ne pouvez déplacer que votre joueur, et devez suivre l'action quand vous n'êtes pas en possession du ballon. Ce qui peut poser un petit problème avec la caméra automatique si le ballon circule trop rapidement, car celle-ci n'arrive pas à suivre.

Par ailleurs, pendant que vous regardez les autres jouer, vous n'êtes pas pour autant inactif, puisque vous pouvez ordonner à vos partenaires de dribbler, tacler, vous passer le ballon, tenter leur chance en tirant au but, etc. En clair, vous dirigez la manœuvre. La vue étant quasiment subjective, pas besoin d'avoir fait Normale sup' pour comprendre que le jeu à deux n'est possible que par le biais d'un écran splitté. Ce qui est pour le moins inhabituel dans une simulation de foot...

Libero Grande propose donc un principe plutôt original et de nombreux modes de jeu, mais il n'est pas sûr qu'il parvienne à séduire tous les amateurs de ballon rond, car le joueur est nettement plus passif que dans un jeu dit « classique ». De plus, les problèmes de caméra risquent d'en décourager plus d'un. Il faut donc mieux essayer Libero (si possible) avant de l'acheter, afin d'éviter toute déconvenue.

Chon

LE ZOOM DE VITE VU

Actu Golf 3 devrait ravir les rois du putt. Affûtez les clubs et armez les caddies !

PLAYSTATION

Bust-A-Move 4

prix 85 %

éditeur	ACCLAIM
textes	ANGLAIS
genre	PUZZLE
nombre de joueurs	1 A 2
sauvegarde	MEMORY CARD
continue	OUI

Revoilà nos sympathiques dragons de Bust-A-Move, pour le 4e opus de la série sur PlayStation. Si les deux précédents volets n'avaient pas apporté grand-chose, celui-ci s'en démarque en apportant quelques nouveautés. Ainsi des ascenseurs permettent de faire remonter les bulles qui y sont accolées. Mais il y a surtout les poulies. Explication : une corde est passée dans une poulie, et les extrémités supportent les bulles. Si vous ajoutez des bulles à un bout de la corde, cela aura pour effet de la faire descendre. À l'inverse, détruire des bulles fera descendre le côté opposé. C'est prise de tête, mais dans le bon sens du terme. Autre nouveauté, dans le mode 2 joueurs cette fois, un système de réaction en chaîne vous est proposé. Ainsi lorsque vous faites tomber une grappe, d'autres boules du tableau peuvent être détruites simultanément, si elles sont accolées et de la même couleur ; couleur qui bien sûr doit être représentée dans la grappe susdite. Ce système permet de se sortir de situations extrêmes et rallonge la durée des parties. Mais si vous n'aimez pas, vous pouvez désactiver cette option.

Enfin, un très grand nombre de modes de jeu sont inclus : Arcade et Versus, Quête, Challenge (qui vous attribue une note en fonction de la qualité de votre jeu), et signalons même un éditeur de niveaux pour créer ses propres stages.

Au final, ce nouvel opus apporte bon nombre de changements tout en conservant l'esprit original de la saga. Il devrait donc remporter les suffrages des fans.

Wonder

NINTENDO 64

Bust-A-Move 3 DX

prix 69 %

éditeur	ACCLAIM
textes	ANGLAIS
genre	BUST A MOVE
nombre de joueurs	1 A 4
sauvegarde	MOTS DE PASSE
continue	OUI

Après Bust-A-Move 2 Arcade Edition (voir PO n° 87), Acclaim récidive en nous proposant sur N64 une seconde mouture du célèbre puzzle de Taito ! Quel intérêt me direz-vous ? Euh... bin... Ah oui, le mode Quatre joueurs ! Ce dernier, absent des autres épisodes, permet à quatre potes de s'affronter en simultané, et en « haute résolution (?) ». Seulement voilà, même si ce mode est original et peut donner lieu à des affrontements épiques, mieux vaut y jouer sur une grande télé ! Bref, hormis cette nouveauté, Bust-A-Move 3 n'apporte rien de neuf.

Elwood

NINTENDO 64

Knife Edge

prix 20 %

éditeur	KEMCO
textes	ANGLAIS
genre	FAUX SHOOT
nombre de joueurs	1 A 4
sauvegarde	MEMORY PACK
continue	OUI

Au regard de la photo ci-dessus, Knife Edge a l'air d'un shoot'em up en 3D, mais ce n'est pas vraiment ça.... Le décor et la trajectoire de votre vaisseau sont précalculés, on a donc un film qui défile devant soi et on se contente de canarder les ennemis qui passent ça et là. Un petit système de « déplacement » permet d'éviter les tirs adverses, et entretient l'illusion d'interactivité — très limitée dans ce jeu. On se demande à qui est destiné ce titre et pourquoi Kemco ne se foule pas un peu plus pour nous sortir un digne concurrent de Lylat Wars...

Reyda

ViteVu

GAME BOY

Reservoir Rat

prix 75 %

éditeur	TAKE 2
textes	FRANÇAIS
genre	PLATE-FORME
nombre de joueurs	1
sauvegarde	MOTS DE PASSE
continue	NON

Malgré le titre, Reservoir Rat n'est pas une parodie de Reservoir Dog. Il s'agit d'un jeu de plate-forme sur Game Boy qui met en scène un rat dont la mission est de supprimer toute trace de nourriture dans la maison qu'il habite. La bicoque comme les ennemis sont tous à l'échelle du rat. Si Reservoir Rat est classique et sans prétention, il est bien réalisé. Surtout la musique, du rock à billy, qui nous change de la sempiternelle techno. Au final, si vous avez encore une Game Boy et que Reservoir Rat n'est pas trop cher, vous pouvez vous laisser tenter.

Wonder

GAME BOY

Cool Hand

prix 40 %

éditeur	TAKE 2
textes	ANGLAIS
genre	JEU DE CARTES
nombre de joueurs	1
sauvegarde	NON
continue	NON

Cool Hand est une simulation de jeux de cartes comme on en connaît sur micro, le plus souvent tombés dans le domaine public, donc gratuits ou presque... Vous avez le choix entre quatre Solitaires (Klondike, Elevens, Monte-carlo et Calculation), Black Jack et Cribbage. C'est une bonne idée, mais il aurait été intéressant de trouver d'autres jeux comme le Poker par exemple. Et puis, ce type de jeux intéresse plutôt les adultes, et ces derniers ont de fortes chances d'avoir un micro chez eux ou à leur boulot. Un coup dans l'eau, donc...

Wonder

NINTENDO 64

NBA Live 99

prix 73 %

éditeur	ELECTRONIC ARTS
textes	ANGLAIS
genre	BASKET
nombre de joueurs	1 A 4
sauvegarde	OUI
continue	NON

Les jeux de basket sur Nintendo 64 ne sont pas légion. Le décevant NBA Pro de Konami avait été le premier à sortir en février dernier, suivi en juin du petit bijou NBA Courtside, un titre signé Nintendo. Electronic Arts se lance à son tour, avec le volet 99 de son titre fétiche NBA Live. Un soft qui se situe entre les deux titres précités, autant graphiquement (pas de flou) que ludiquement. Bref, cette version Nintendo 64 n'est pas franchement mauvaise, mais reste inférieure à NBA Courtside, la référence en matière de basket sur Nintendo 64.

Chon

GAME BOY

Montezuma's Return

prix 70 %

éditeur	TAKE 2
textes	FRANÇAIS
genre	PLATE-FORME
nombre de joueurs	1
sauvegarde	MOTS DE PASSE
continue	NON

Montezuma's Return est la suite de Montezuma's Revenge, l'un des jeux mythiques de l'Apple 2 ! Dans ce soft de plate-forme plutôt sympa, vous maniez un petit explorateur, genre Indy ou Harry (Pitfall), qui visite une pyramide aztèque afin d'y récupérer tous les trésors. Le héros doit récupérer des clés afin de visiter le labyrinthe immense qu'est la pyramide. Le tout étant de prendre le bon chemin au départ et d'esquiver un maximum de pièges et de monstres. C'est un bon petit jeu, bien fidèle à l'esprit de la Game Boy.

Wonder

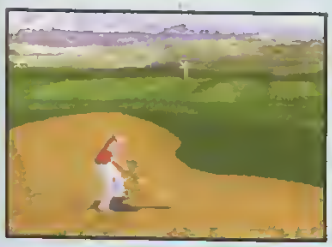
PLAYSTATION

Actua Golf 3

prix A B C D E F **90%**

éditeur	GREMLIN
textes	ANGLAIS
genre	GOLF
nombre de joueurs	1A4
sauvegarde	OUI
continue	NON

Dans la gamme des softs labelisés « Actua », il n'y a guère que le golf qui tire son épingle du jeu (avec, à la rigueur, le foot). Depuis Actua Golf 2 il y a un an, le jeu a sensiblement progressé dans plusieurs domaines. Et ce sont les améliorations graphiques qui sautent immédiatement aux yeux. Les textures sont beaucoup plus fines et les décors de fond nettement plus convaincants. Idem pour les golfeurs qui, sans atteindre encore la perfection, ont un aspect moins cubique. En matière de jouabilité, malgré une apparence différente, la jauge permettant de doser la puissance des coups propose un timing identique. Toutefois la marge d'erreur est moindre, accentuant nettement l'effet de la balle lorsque vous ratez le point d'impact idéal. À l'instar du précédent volet, la balle semble défier quelque peu les lois de la physique avec une sensation de flottement. Cela résulte des multiples angles de vue : ils ont tendance à suivre la balle, mais si l'on regarde le coup en vue subjective ou à partir du point d'impact, la balle révèle en fait un comportement tout ce qu'il y a de plus normal. Enfin, la dénivellation des greens devient plus lisible avec une grille, désormais, en haute résolution.



Avec Everybody's Golf dans un autre genre, Actua Golf demeure le seul titre console à proposer 6 parcours de 18 trous (tous nouveaux) en plus d'un driving range. Bref, pour conclure, il faut retenir qu'Actua Golf 3 est un peu plus convaincant, mais aussi d'une difficulté accrue qui devrait augmenter sa durée de vie. Autrement dit, tous à vos clubs.

Wolfen

NINTENDO 64

WCW/NWO Revenge

prix A B C D E F **79 %**

éditeur	THQ
textes	ANGLAIS
genre	CATCH
nombre de joueurs	1A4
sauvegarde	NON
continue	INFINI

THQ est un développeur très prolifique en matière de jeu de catch. En huit mois, il s'agit de la troisième évolution de WCW/NWO, qui a fait forte impression lors de sa sortie. Ce soft était le premier jeu de catch à proposer une réalisation intégralement en 3D et non en bitmap. L'animation des nombreux catcheurs est donc assez réaliste, et la prise en main, très simple, permet d'apprécier immédiatement le jeu. Il faut malgré tout relativiser car WCW/NWO n'évolue pas suffisamment pour justifier son achat si vous possédez l'un des volets précédents. Dans le cas contraire, il n'y a pas à hésiter, mais si vous aimez le catch, vous n'aurez sans doute pas attendu.

Wolfen

Dans le numéro de décembre,
4 séries :
.You're Under Arrest.
.Flag Fighter.
.3X3 Eyes.
.Clover.
+ toute l'actualité sur la japanimation

En vente le 30 novembre.

A mis tricheurs, bonjour ! Nintendophiles, ne pleurez plus : les trucs N64 déferlent ; à tel point qu'il y en a quasiment autant que ceux consacrés à la PlayStation.
Côté plans, vos œuvres s'améliorent et j'en suis heureux. Vous m'avez réclamé des conseils, en voici un : comparez vos plans avec ceux déjà parus et faites votre autocritique ; s'ils vous paraissent moins bons, ne les envoyez pas et recommencez — en format A4, pour éviter de les plier.
Bon courage, salut.

Wonder, voit des Cheat partout !

Mots de passe

Judge Dredd (PlayStation)

« I'm the law ! » Judge Dredd est le maître de la loi et ne s'en laisse pas compter. Mais si vous ne fonctionnez pas comme Dredd et que vous préférez tricher, voici quelques mots de passe bien particuliers. Ils sont à entrer comme nom lorsque vous avez effectué un high score.
- Invincibilité : !EIKKIN
- Voir la séquence de fin : ?LOVESEXY?
- 50 crédits : !BEDSTRAW!

Tetrisphere (Nintendo 64)

Tenez, voici quelques codes sympa pour l'un des tout meilleurs Puzzle Game en 3D. Ils sont à entrer comme nom de joueur. Pour les caractères spéciaux, appuyez sur L, C-Droite et C-Bas en même temps, pour les faire apparaître.
- Sélection du niveau : (Saturne) (Soucoupe Volante) (Fusée) (Cœur)

LE CODE DU MOIS

Future Cop

Invulnérabilité, victoire facile...

Murphy

Tous ces codes se font dans le menu d'options qui suit la Pause, pendant une partie. Éclairez « Volume Sound Fx », tapez le code ; éclairez « Quit » et sélectionnez « Yes » — vous ne quitterez pas la partie. Revenez ensuite au jeu pour que le code prenne effet.
Codes à faire en mode Crime War ou Precinct Assault :
- Énergie à fond : ■, **Select**, ●, ×.
- Gagner la partie : ■, ●, ■, ●, ×, **Select**, ×, **Select**.
- Robot noir : ■, **Select**, ●, ×, ×, ●, **Select**, ■.
- Arme n° 0 à fond : ■, ●, **Select**, ×, **Select**, ×, ●, ■.
- Arme n° 1 à fond : ●, ×, **Select**, ■, ●, ×, **Select**, ■.
- Upgrader arme n° 0 : ●, ●, ●, ×, ×, ×, ●, **Select**.
- Upgrader arme n° 1 : ■, ■, ■, ●, ×, ●, ×.
- Upgrader arme n° 2 : ■, ●, ■, **Select**, ×, ■, ●.
- Invulnérabilité : ●, ●, **Select**, **Select**, ●, **Select**, ×, ■.

Code à exécuter en mode Precinct Assault :
- Ajouter 200 points : ●, ■, ●, ×, **Select**, ■, ×.

San Francisco Rush

Faire apparaître une mine, enlever le chrono

Maxime Le Foxterrier

À l'écran de sélection des voitures, faites **C-Droite**, **C-Droite**, **Z**, **C-Bas**, **C-Haut**, **Z**, **C-Gauche** et **C-Gauche** , vous remplacerez la voiture de la fenêtre, en haut à droite, par une mine dorée. Pour enlever le chrono, à l'écran des Set Up, maintenez **Z** puis **C-Bas** puis **C-Haut** Gardez **Z** et libérez les deux autres. Maintenez **C-Haut** puis **C-Bas**, une horloge barrée apparaîtra alors.

Armored Core

Changer le décor du fond

Roger Hart

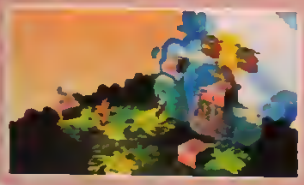
Dans l'écran « Edit Emblem », vous pouvez changer le décor de fond. Il suffit de maintenir (dans cet écran toujours) **L1**, **L2**, **R1** et **R2**, puis d'appuyer sur **Select**.

Yoshi's Story

Rotation de l'écran, suicide

Gnôôômipock

Dans l'écran de sélection des stages, vous pouvez tourner autour de la carte et zoomer dessus avec les boutons **C**, **R** et **Z**. Les quatre boutons **C** font une rotation dans la direction correspondante, tandis que **R** et **Z** sont utilisés pour zoomer et « dézoomer ».



Si vous en avez marre de la tribu des Yoshi, vous pouvez vous suicider en maintenant **Z**, **L**, **A** et **B**.

Klonoa

Déblayer l'écran titre

Yves Descendant

Il y a des trucs utiles et d'autres qui le sont moins... Par exemple à l'écran titre, vous pouvez supprimer les feuilles mortes en appuyant sur **L2** et **R2** simultanément. Chouette !

K1 The Arena Fighters

Nouveaux costumes, énergie infinie

Elena Facteur

Pour modifier les costumes de Musashi, Andy Hug et de Sam Greco, maintenez, à l'écran

« Press Star », **L1** et **R1** jusqu'à ce que trois bips se fassent entendre. Ensuite, commencez une partie. Pour obtenir l'énergie infinie, appuyez sur **Haut**, **Droite**, **Bas**, **Gauche**, **Haut**, **Droite**, **Bas**, **Gauche** et **Select** à l'écran « Press Start ». Un bruit d'explosion doit valider chaque manipulation.

Coupe du Monde 98

Bruits divers devant les buts

Zizou

Les buts inscrits ne sont pas assez acclamés par le public ? Qu'à cela ne tienne, après chaque but, appuyez sur ●, ▲, × ou ■ pour faire des bruits de trompettes, tambours...

Star Wars : Masters Of Teras Kasi

Reyda's Mode

Luke Skywalker

En Versus ou Practice, maintenez **Select**, **Haut**, × et **R2** après avoir sélectionné votre perso, jusqu'à ce que le combat commence. Vous serez alors petit avec une grosse tête !

Tomb Raider 2

Cascade fun

Catherine Croft

À Venise, l'un des switches du niveau active les coups de l'horloge de la fin du niveau. Approchez le bateau près du switch, que vous actionnez, et reprenez le bateau. Appuyez sur × pour donnner un coup de boost au moteur et dirigez-vous vers la rampe, sur la gauche. Vous traverserez quelques fenêtres et détruirez deux gondoles, mais vous serez proche de la sortie tout en ayant gagné du temps.

Mots de passe

(Crâne). Ce code fonctionne pour tous les modes de jeux.
- Jeu bonus : LINES
- Nouvelles musiques du mode Audio : G(Alien)MEBOY
- Voir les crédits : CREDITS

Future Cop (PlayStation)

Ce Robocop-like se devait d'avoir aussi quelques mots de passe afin de tricher en toute bonne foi... Ces mots de passe sont à entrer dans l'écran de Password qui se trouve dans le menu Pause, au cours d'une partie — que ce soit en mode Crime War ou en mode Precinct Assault.
- Toutes les missions complétées : DISYFISLFY
- Toutes les missions complétées et toutes les armes : DYPYFASRHR

N2O (PlayStation)

Voici des mots de passe très particuliers pour le plus « shooté » des shoot'em up. Uniquement pour les accros du gaz hilarant, hein Didou !
- Les murs font des vagues : ● × ■ ▲ ▲ ● ▲ ●
- Vies infinies : ● × × ▲ ■ ▲ ■ ●.
- Stage Select : ■ ● × ▲ ▲ × ● ×
- Sélectionner le Bonus Stage : ■ ■ ■ ▲ ● ▲ ■ ■
- Armes infinies : ■ × ● ■ × ■ ● ■
- Firewalls infinis : × × ■ × × × ▲
- Vaisseau caché :

Mots de passe

✕✕✕ ■ ▲ ● ✕ ▲
- Les points de bonus ne sont pas annulés :
■ ▲ ✕ ▲ ● ■ ▲ ✕
- Désamorcer les cheat modes : ■ ■ ✕ ● ● ● ● ▲

Et après cela si vous n'avez pas encore eu votre de dose de gaz, voici tous les passwords, du niveau 8 au niveau 27 :
- Niveau 8 : ■ ● ● ▲ ▲ ■ ▲ ■
- Niveau 9 : ■ ● ✕ ▲ ■ ■ ✕ ●
- Niveau 10 : ✕ ▲ ■ ● ▲ ✕ ✕ ✕
- Niveau 11 : ● ■ ▲ ■ ● ▲ ■ ▲
- Niveau 12 : ● ✕ ✕ ✕ ▲ ✕ ✕ ■
- Niveau 13 : ■ ▲ ▲ ● ● ✕ ● ●
- Niveau 14 : ■ ■ ▲ ● ● ▲ ● ✕
- Niveau 15 : ● ▲ ✕ ■ ● ▲ ▲ ▲
- Niveau 16 : ● ■ ▲ ✕ ● ● ● ■
- Niveau 17 : ✕ ● ▲ ✕ ■ ■ ■ ●
- Niveau 18 : ● ▲ ● ● ▲ ■ ■ ✕
- Niveau 19 : ■ ✕ ● ■ ● ✕ ✕ ▲
- Niveau 20 : ● ■ ▲ ■ ■ ■ ■ ■
- Niveau 21 : ● ● ● ● ▲ ✕ ▲ ●
- Niveau 22 : ● ✕ ● ▲ ✕● ▲ ✕
- Niveau 23 : ■ ■ ▲ ● ▲ ✕ ● ▲
- Niveau 24 : ● ● ■ ▲ ■ ▲ ▲ ■
- Niveau 25 : ● ✕ ▲ ✕ ■ ▲ ✕ ●

La Hot-line la plus complète !
3615 PLAYER ONE
Tapez *HL
2,23F/mn

GoldenEye 007
Mines et drapeaux invisibles, mode Pinceau
Léonard de Vincy

Comme tout grand jeu, GoldenEye possède des petits trucs bien cool. En voici quelques-uns qui s'effectuent en mode Multijoueur. Tout d'abord, entrez dans une partie où il y a des Sniper Riffle. Récupérez-en un sans avoir pris de munitions, ni touché un autre joueur. À ce moment, appuyez deux fois sur **A**, et vous aurez un gros pinceau pour vous battre.
Dans un niveau où vous pouvez poser des mines à retardement, déposez justement une mine sur une boîte de munitions (avec **C-8as**). Puis récupérez les munitions ; la mine sera alors invisible, mais vous pourrez quand même l'actionner au passage d'un de vos potes. Fun !
Dans le même esprit, en Tag Flag, positionnez-vous sur les coups de poings, et maintenez **Z** quand vous prenez le drapeau. Tant que le bouton **Z** est appuyé, le drapeau demeure invisible dans vos mains.

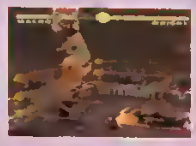
Vigilante 8
Écouter les musiques d'un autre CD
Jean-Sébastien Bach

En Pause, mettez un CD audio à la place de Vigilante 8. Choisissez la piste, revenez au jeu pour jouer avec la musique choisie. Vous devrez remettre Vigilante 8 lorsque vous quitterez le niveau.

WCW Nitro
Faire enfler les têtes, 3 catcheurs sur le ring
Randy Savage

À l'écran d'options, appuyez sur **L1, L1, L1, L1, L1, L1, L1, L2** et **Select** — vous devez entendre un son.

Ensuite, lors d'un match, vous verrez les têtes des catcheurs enfler après chaque coup porté.
Pendant un match, appuyez sur **Select** et vous aurez la surprise de voir un troisième catcheur arriver et mettre sa « zone » sur le ring.



King Of Fighters : Heat Of Battle
Jouer avec le boss
Dragomir

Pour jouer avec le boss, appuyez 3 fois sur Select pendant l'apparition du logo Takara.

Gran Turismo
Dupliquer les pièces des voitures
Grant Hourismo

Achetez deux voitures identiques (changez la couleur pour les reconnaître), puis toutes les pièces désirées pour la première. Allez ensuite dans le menu des « Pièces installées » de la première voiture (elles y sont). Changez pour la deuxième, utilisez-la (fonction « Changer ») et rendez-vous au menu des « Pièces installées » de cette dernière (il n'y a rien).
Puis entrez dans une course individuelle et allez dans les menus « Réglage voiture » puis « Changement de pièces ». Vous pourrez installer toutes les pièces de la première voiture sur la deuxième. Et quand vous retournerez au « Garage », vous vous apercevrez qu'elles sont installées sur vos deux voitures.

ISS 64

Coups spéciaux

Champion du monde

Et un, et deux, et trois petits coups spéciaux, pour bien garder en mémoire qu'on est champions du monde, de la galaxie, de l'univers et du reste ! Et j'en oublie... Jongler balles en mains est l'un des passe-temps favoris de certains membres de *Player One*, dont votre serviteur. Mais bon, avec le pied, c'est un peu plus dur... Heureusement, il y a ISS 64 ! Alors, restez immobile, balle au pied, et

maintenez **C-Gauche**. Plus difficile, le passement de jambes « à la Ronaldo », immobile ou en pleine course balle au pied : tapotez **C-Bas**. Attention, trop de passements de jambes favorisent la crise

d'épilepsie juste avant la finale...
Enfin, le plus beau, le coup du sombrero, qui se fait en pleine course. Lâchez le bouton de course et tapotez immédiatement **C-Gauche**, effet garanti.

Treasures Of The Deep

Ajouter du temps contre le requin, « belle » Pause

Rakham le Rouge

Si vous voulez ajouter du temps dans l'attaque du requin, faites **Pause** puis **Bas**, **×**, **Gauche**, **●**, **Haut**, **Haut**, **▲**, **▲**, **Droite**, **Droite**, **●**, **●**, **L2**, **L2**, **L2**, **R1**, **R1**, **R1**, **R2** et **L1**
Pour ne pas avoir le carré des options affiché quand

vous faites Pause, appuyez pendant la **Pause** sur **Bas**, **×**, **Gauche**, **●**, **Haut**, **Haut**, **▲**, **▲**, **Droite**, **Droite**, **●**, **●**, **▲**, **×**, **Haut** et **Bas**.

Tombi

Récupérer de l'énergie

Joe Endmac

Voilà un truc bien utile auquel il fallait penser !
Lorsque vous sauvegardez votre partie, votre nombre de points de vie n'est pas comptabilisé. Alors, si vous êtes en mauvais état, rendez-vous à un point de sauvegarde, sauvegardez, quittez et chargez directement cette sauvegarde.

Tous vos points de vie perdus auront ainsi été récupérés. C'est plutôt pratique, non !

Diablo

Économiser des parchemins

Frédéric Laffont

Dans Diablo, les parchemins de « Portail Magique » ont un défaut : le portail disparaît lors de la téléportation du retour. Vous pouvez empêcher cela en évitant d'emprunter ce portail au retour. Ainsi, il sera toujours à l'endroit où

vous l'aviez placé, et vous permettra de retourner au village une nouvelle fois. Cette manœuvre, très utile sur les premiers niveaux, peut être répétée à volonté.

Mots de passe

- Niveau 26 : ■ ● ● ● × ● × ×
- Niveau 27 : ■ ■ ▲ ● × × ■ ▲

Viper (PlayStation)

L'ambiance sombre de Viper rend ce shoot 3D très difficile. Pour vous aider, voici quelques mots de passe bien utiles.

• En mode Easy :
- Niveau Entrance : P30W2101
- Niveau Canyon : 55YHJ3K5
- Niveau Desert : 0325YLLG
- Niveau Cave : 432PJ55R
- Niveau Blade : 052WMB02
- Niveau Machine : 4324NZK2
- Niveau Tekkno : P51WPXZW

• En mode Normal :
- Niveau Entrance : P35UN10N
- Niveau Canyon : 55ZV3Z03
- Niveau Desert : P3125T5U

F1 World Grand Prix (Nintendo 64)

À la rédac', Chon est le maître des jeux de F1 — on lui a même greffé un volant entre les mains. Mais si vous n'êtes pas comme lui vous aurez besoin de ces quelques mots de passe. Ils sont à entrer en mode Exhibition : choisissez Driver Williams comme pilote, puis remplacez le nom par le code. Attention, changez uniquement le mot Williams. Après chaque entrée, revenez à l'écran Start

Mots de passe

pour valider le code.
- Piste cachée Hawaï : VACATION
- Pilote d'or : PYRITE
- Pilote d'argent : CHROME
- Voir les crédits : CREDITS

TOCA : Touring Car Championship (PlayStation)

Pour les toqués de TOCA, voici quelques codes qui ne sont pas en toc ! Entrez ces mots en tant que nom de joueur dans les modes Single Race et Time Trial. Les paroles « Cheat Mode Enable » confirmeront chaque code.
- Aucune piste ouverte : CMLOCK
- Toutes les voitures : GONGOGO
- Vue inversée : CMUPSIDE

GT 64
Départ rapide
Guillaume GETE

GT 64 possède aussi son départ rapide ! Accélérez juste après que le feu passe au jaune pour laisser sur place vos concurrents.

Cardinal Syn
Jouer avec le boss
Linlor, l'elfe

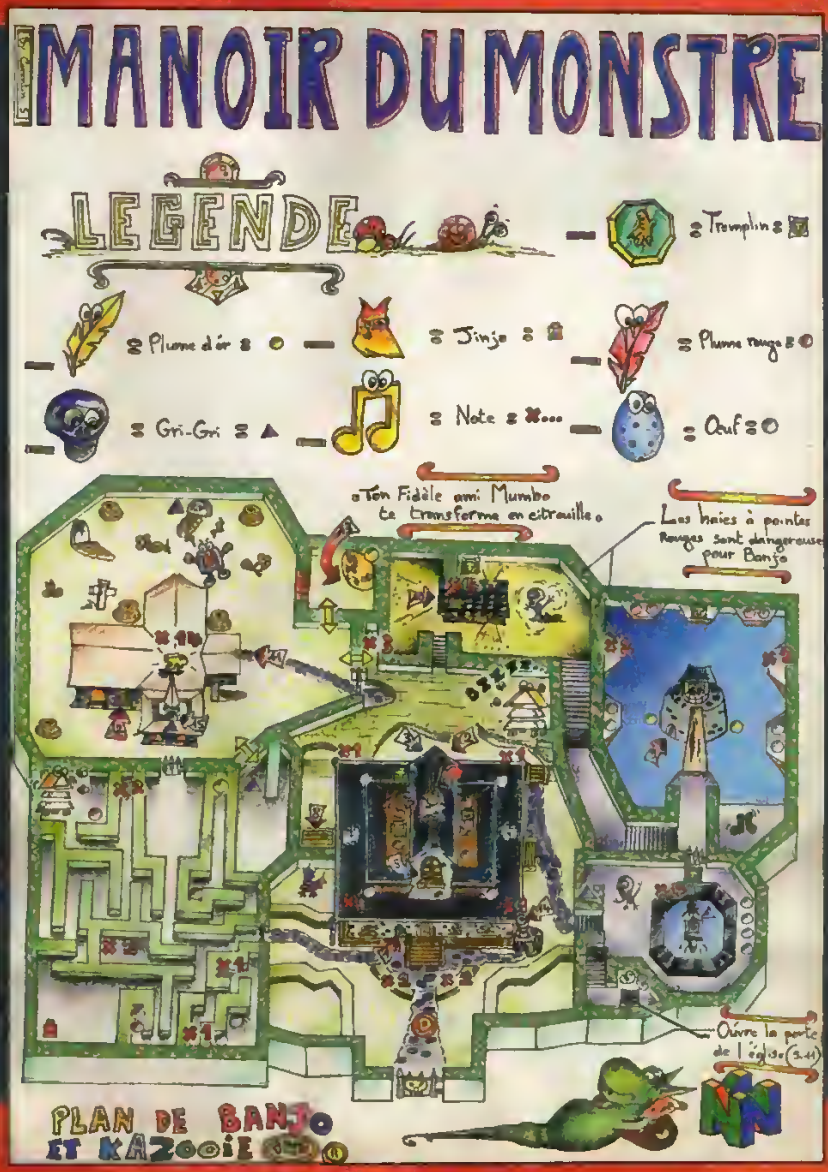
Pour jouer avec Kron, effectuez la manip' suivante à l'écran de « Press Start » : **Haut, Bas, Haut, Bas, ▲, Gauche, Droite, Gauche, Droite, ●, R1 et R2.**

Alerte Rouge
Transformer les cristaux en or
Tom Klancy

Appuyez sur ● à chaque fois que vous déplacez le curseur sur les symboles suivants : , ●, , ×, ● et ● ; cela transformera tous les cristaux à l'écran en or.

LE PLAN DU MOIS

Il faut le dire, Corentin Sacré de Châteaugiron nous a pondu un ... sacré joli plan de Banjo-Kazooie. C'est même le plus beau depuis que j'ai repris cette rubrique. Bravo ! Et que les autres artistes qui lisent *Player* s'inspirent de la qualité de ce plan. En prime, Corentin gagne ISS '98 offert par Konami.



complétez votre collection !

80 novembre 97
Dossier Final Fantasy VII
Tests Castlevania, Touring Car Duke, 3D Falony 11/79, Ace Combat 2, Racing, Lylat Wars, Overboard, Tennis Arena, NHL 98
OTW Bomberman 64, Dead or Alive, Nippon, Breath of Fire III
Player One, Shining the HolyArk
Cadeaux Stickers G-Police / Overboard et Footcards 98

81 décembre 97
Dossier Tomb Raider II
Tests 50 jeux testés Goldeneye 007, Crash Bandicoot 2, Pandemonium 2, Alerte Rouge, Colony Wars, Top Gear Rally, Time Crisis, Test Drive 4, Critical Depth, Formula Karts, Fifa 98
OTW Steep Slope Sliders, Bloody Roar, The Granstream Saga.
Cadeaux CD audio Duke Nukem / Stick'n Play Tomb Raider 2.

82 janvier 98
Dossier special Glisse (Cool Boarders 2, Steep Slope Sliders...)
Tests Diddy Kong Racing, Versailles, Fifa 98, NFL QBC 98, Terranigma
OTW X Men VS Street Fighter, Chronca of Wind, Princess Crown, Shining Force III, Elemental Gearbolt, Gallop Racer 2
Guide Les Boucliers de Quetzacoalt
Cadeaux CD audio Cool Boarders 2

83 février 98
Tests Bloody Roar, Nagano Winter Olympics, Winter Heat, Wave Race
OTW Gran Turismo, Yoshi's Story, Side by side Special, Grandia, Front Mission Alternative, Snowblow Kids, Chocobo Dungeon, Sidewinder 2, Critical Blow, Fatal Fury, Prisoner of Ice, Tombal, Rockman Dash
Guide Tomb Raider II
Cadeaux Les lunettes spécial surf

84 mars 98
Tests Last Blade, Theme Hospital, NHL Breakaway 98
OTW Resident Evil 2, Xenogear, Azel - Panzer Dragoon RPG, Bomberman World, Noon, Blaze and Blade
Guide Tomb Raider II les plans complets (suite et fin)

85 avril 98
Tests Quake 64, Riven, Yoshi's Story, Deathtrap Dungeon, Snow Racer 98, Newman Haas
OTW Dead or Alive, 1080°, Tenchu, Bushido Blade 2, Bust A Move J, League Wonder 3, R. Types
Guide Bloody Roar

86 mai 98
Dossiers Resident Evil 2, Gran Turismo
Tests Lucky Luke, Panzer Dragoon Saga, Metal Slug 2, Foot Contest 98
OTW Tekken 3, Parasite Eve, Sakura, The King of Fighters 97, Dragon Force 2, G-Darius, Saviour Saviour, Airboarder 64
Cadeau poster géant Tekken 3

87 juin 98
Dossiers Foot (AFS 98, Coupe du Monde 98, ISS...) les métiers du jeu vidéo
Tests : Klonoa, Shining Force III, Everybody's Golf, Real Bout 2, Vigilante 8, NBA Courtside, Dead Ball Zone, Total NBA 98
OTW Shining Force 3/2, Tail Concerto, Gunbike, Bomberman Hara, Bomberman Wars, Brave Prove, Gungriffon 2
Cadeau les musiques Sentinel Returns.

88 juillet/août 98
Dossier E3 tous les hits à venir
Tests Heart of Darkness, Dead or Alive, Road Rash 3D, Colin McRae Rally, Alundra, Sentinel Returns, Spice World, Kula World, Blast Radius, Wargames, Virtua Chess 64
OTW Pocket Fighter, Thunder Force V, Guilty Gear, Quest 64, Soukaigi, GT 24
Cadeau la K7 vidéo intégrale de Tekken

89 septembre 98
Dossier Tekken 3
Tests Banjo & Kazooie, Tomb, Bomberman World, Point Blank, ISS'98
OTW Brave Fencer Musashi Den, Deep Fear, F_Zero X, B.L.U.E., F1 World Grand Prix, Justice Gakuen, Dracula X, Overblood 2, Silouhette mirage, Kagero
Cadeau le Stick'n Play Madden + le CD audio Wild 9

90 octobre 98
Tests Medievil, Wild 9, Deep Fear, F1 World Grand Prix, Moto Racer 2, Future Cop, G-Darius
OTW Metal Gear Solid, Star Ocean Second Story, Dolphins Dream, Radiant Silvergun, Hoshin Engi, Real Bout Dominated Mind, The King of Fighters KYO, Pocket Monster Stadium, Bomberman Fantasy Race
Cadeau le CD audio Psybadek

91 novembre 98
Tests L'Exode d'Abe, Breath of Fire III, Duke Nukem Time to Kill, Spyro le Dragon, F-Zero X, Tenchu, Bust a-Groove, KOF98, Colony Wars Vengeance
OTW Max 2, Gun Barrel, The Contra Adventure, Destrega
Cadeau le poster géant L'Exode d'Abe + le tatouage et la BD Blade

Bon de commande à decouper ou à photocopier et a renvoyer à : *Player One* - service anciens n° - BP 1121 - 31036 Toulouse Cedex 1. Tel : 05 61 43 49 69.

❑ **Oui !** Je souhaite recevoir le(s) numéro(s) de *Player One* suivant(s). J'ajoute 7 F de frais d'envoi par numéro.
Je joins un chèque de F à l'ordre de Média Système Édition ou Crédits Player.

Attention !
Les numéros 1 à 24, 27, 31, 34, 35 et 53 sont épuisés.

	Prix par exemplaire	Qté	Total
25 26 28 29 30 32 33	35 F (28 F + 7 F)		
36 37 38 39 40 41			
42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52	37 F (30 F + 7 F)		
54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68			
69 70 71 72 73 74 75 76 78 79 80 84 85 86	39 F (32 F + 7 F)		
77 81 82 83 87 90	42 F (35 F + 7 F)		
88	46 F (39 F + 7 F)		
89 91	41 F (34 F + 7 F)		

Nom :
Prénom :
Signature obligatoire*
*des parents pour les mineurs
Adresse :
Code postal :
Ville :

Commandez aussi sur le 3615 Player One

Top

C'est parti pour le Top de décembre, la période la plus faste en matière de sorties ! Pour ma part, j'attends surtout Zelda et son petit ocarina, qui risque de squatter ma 64 pour des lustres. Et, bien sûr, on espère que la nouvelle formule avec ses tops étrangers vous convienne. Au mois prochain !

Matt, le ouf

Nintendo 64

1 BANJO-KAZOOIE (1) (1) (4) 2 128 pts

Pas de problème, les Anglais de Rare savent développer de vrais jeux vidéo, tendance Nintendo, riches, variés et au gameplay sans faille. Un n°1 qui mérite sa place.

2	GOLDENEYE 007	(2)	(1)	(11)	1 981 pts
3	SUPER MARIO 64	(3)	(1)	(14)	1 844 pts
4	DIDDY KONG RACING	(4)	(3)	(10)	1 785 pts
5	MARIO KART 64	(12)	(2)	(15)	1 494 pts
6	WAVE RACE	(7)	(2)	(15)	1 392 pts
7	ISS 98	(16)	(7)	(2)	1 259 pts
8	F1 WORLD GRAND PRIX	(10)	(8)	(1)	1 256 pt

Meilleure entrée

9 1080° SNOWBOARDING (-) (9) (1) 1 217 pts

Le jeu qui nous donne envie d'aller aux sports d'hiver ! Nintendo prouve en tout cas avec ce soft qu'il ne se contente pas de jeux de plate-forme mignons et tout public. Visiblement, la glisse, ils connaissent aussi.

10	TUROK DINOSAUR HUNTER	(9)	(3)	(14)	1 172 pts
11	LYLAT WARS	(11)	(3)	(12)	1 015 pts
12	MISSION IMPOSSIBLE	(5)	(6)	(2)	988 pts
13	ISS 64	(13)	(2)	(14)	981 pts
14	YOSHI'S STORY	(8)	(7)	(7)	947 pts
15	FIFA 98	(16)	(9)	(10)	861 pts
16	DUKE NUKEM 64	(-)	(6)	(11)	773 pts
17	COUPE DU MONDE 98	(15)	(12)	(5)	606 pts
18	EXTREME G	(20)	(9)	(11)	576 pts
19	F-ZERO X	(-)	(19)	(1)	572 pts
20	QUAKE 64	(-)	(14)	(6)	550 pts

ULTRA PLAYER ONE
TOP
19, rue Louis-Pasteur
92100 BOULOGNE

Top Ultra inédit d'emplois!

(1)(1)(10) 992 pts

- Meilleur classement jamais atteint
- Nombre de (vos) votes attribués au jeu
- Classement précédent du jeu
- Nombre de mois de présence dans le Top

- Progresse par rapport au Top précédent
- Reste à la même place par rapport au Top précédent
- Chute par rapport au Top précédent
- Nouvelle entrée
- Retour dans le Top

1 TEKKEN 3
(1) (1) (3) 2 987 pts

Les lecteurs de *Player One* continuent de plébisciter la baston avec ce troisième volet de Tekken qui sait cogner là où ça fait mal ! Et vous, vous jouez avec quel perso ?

2 FINAL FANTASY VII
(4) (1) (12) 2 146 pts

3 GRAN TURISMO
(3) (1) (6) 2 004 pts

4 RESIDENT EVIL 2
(2) (1) (6) 1 931 pts

5 FIFA 98
(8) (6) (9) 1 769 pts

6 TOMB RAIDER 2
(6) (1) (9) 1 597 pts

Meilleure entrée

7 MEDIEVIL
(-) (7) (1) 1 482 pts

Tout juste arrivé, Medievil, développé par les studios anglais de Sony, met le feu au Top ! Une réussite, tant graphique que sonore, pour un jeu fortement inspiré par l'univers de Tim Burton.

8 BLOODY ROAR
(11) (5) (8) 1 190 pts

9 COLIN MCRAE RALLY
(5) (5) (3) 1 082 pts

10 COOL BOARDERS 2
(14) (4) (10) 975 pts

11 MOTO RACER 2
(20) (11) (2) 862 pts

12 SOUL BLADE
(16) (3) (14) 857 pts

13 ROAD RASH 3D
(9) (9) (3) 558 pts

14 L'ODYSSÉE D'ABE
(15) (6) (12) 461 pts

15 COUPE DU MONDE 98
(7) (5) (4) 459 pts

16 ALUNDRA
(13) (13) (3) 453 pts

17 WIPEOUT 2097
(17) (2) (18) 426 pts

18 HEART OF DARKNESS
(12) (12) (3) 405 pts

19 TEKKEN 2
(19) (2) (22) 251 pts

20 BUST A GROOVE
(-) (20) (1) 238 pts

Top Japan

Semaine du 12 au 18 octobre (source Famitsu).

1. SAMPAGITA (PS)
2. BEAT MANIA (PS)
3. DRAGON QUEST MONSTERS (GB)
4. SANGOKUSHI VI (PS)
5. METAL GEAR SOLID (PS)
6. POCKET MONSTER PIKACHU (GB)
7. ITADAKI STREET GORGEOUS KING (PS)
8. AJITO 2 (PS)
9. SPECTRAL FORCE 2 (PS)
10. PILOT NI NAROU (PS)

Top États-Unis

Semaine du 15 au 21 octobre (source Famitsu).

1. DUKE NUKEM TIME TO KILL (PS)
2. TENCHU (PS)
3. NFL BLITZ (PS)
4. NHL 99 (PS)
5. MADDEN 99 (PS)
6. PARASITE EVE (PS)
7. NFL BLITZ (N64)
8. NINJA (PS)
9. MADDEN 99 (N64)
10. TEST DRIVE V (PS)

Top Angleterre

Semaine du 26 au 31 octobre (source CTW).

1. SPYRO THE DRAGON (PS)
2. FORMULA ONE 98 (PS)
3. TOCA TOURING CAR (PS)
4. 1080° SNOWBOARDING (N64)
5. COLIN MCRAE RALLY (PS)
6. GTA (PS)
7. F1 WORLD GRAND PRIX (N64)
8. RESIDENT EVIL (PS)
9. TEKKEN 3
10. PREMIER MANAGER '98 (PS)

« LE PRINCE SPIELBERG A L'A

Après les « Fourmiz » en images de synthèse, le studio DreamWorks SKG (de Steven Spielberg) s'attaque à l'animation traditionnelle avec « Le Prince d'Egypte », un long métrage très attendu.

Ce n'est pas la première fois que Spielberg s'attaque à la production de dessins animés. Il avait déjà produit plusieurs D.A. comme le deuxième *Fievel* ou *Le Petit Dinosaure*... Associé à Jeffrey Katzenberg (responsable du « renouveau » des studios Disney, entamé il y a presque dix ans avec *La Petite Sirène*), Spielberg sort cette fois, via sa boîte de prod' DreamWorks, l'artillerie ultralourde. *Le Prince d'Egypte* doit être le premier d'une série de « grands » dessins animés conçus pour monter à l'assaut de ce bastion traditionnellement dominé par Disney. L'enjeu est de taille puisque, jusqu'à présent, toutes les tentatives pour entamer le quasi-monopole de Disney dans ce domaine ont échoué. Quoi qu'il en soit, si l'on se met à la place du spectateur, cette lutte ne pourra qu'être bénéfique, puisqu'elle se

D'EGYPTE »

AUT DE DISNEY

[illegible]

Réalisateur : David Chasman
Mélanie et Simon Alan
Sortie : le 16 décembre

« Perdus dans l'espace »

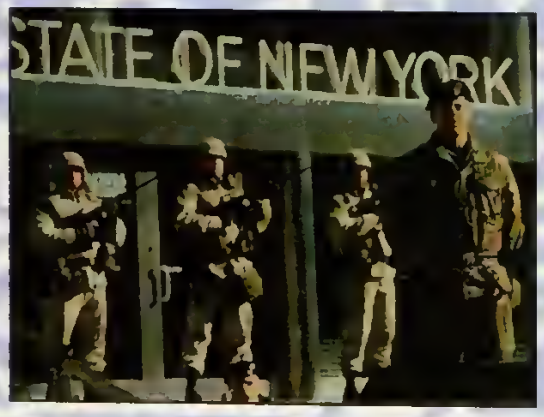
Rappelons une dernière fois que c'est en ce mois de décembre que sort cette grosse production de science-fiction inspirée par une série télé classique des années 1960. Sympathique quoiqu'un peu bordélique, *Perdus dans L'espace* expédie une famille aux quatre coins de la galaxie, dans le noble but de sauver l'humanité menacée par l'épuisement des ressources de notre planète. Évidemment, tout part en live, et ces courageux Américains du futur vont déambuler... perdus dans l'espace ! Là, ils croisent toutes sortes de créatures plus ou moins sympathiques, ce qui permet aux auteurs de faire feu de tout bois côté effets spéciaux (dans l'ensemble très réussis). Bref, *Perdus dans l'espace* est un divertissement ultra-sympa, et c'est déjà beaucoup.
Sortie : le 9 décembre

« Couvre-feu »

Énorme production d'action de la fin d'année, *Couvre-feu* (« Siege » en V.O.) déboule sur nos écrans prématurément ; ce qui est très pratique pour les magazines mensuels concernés puisque les projections de presse devraient avoir lieu après leur boudage ! Super, hein… *Couvre-feu* se déroule aux États-Unis à notre époque, et le pays est frappé par une vague d'attentats sans précédent qui amène les autorités à envisager la mise en place de l'état d'urgence. Le casting, massif, rassemble rien de moins que Bruce Willis, Denzel Washington et Annette Bening.

On s'en doute, *Couvre-feu* promet de cumuler les séquences spectaculaires du genre « festivol pyrotechnique et multitude de gunfights ». Cela dit, le film a déclenché une polémique aux États-Unis, où la communauté arabe (les terroristes du film sont de cette origine) l'a accusé d'inciter à la haine raciale. On pourra se rendre compte de la véracité (au non) de ces reproches à la mi-décembre…

Sortie : le 16 décembre

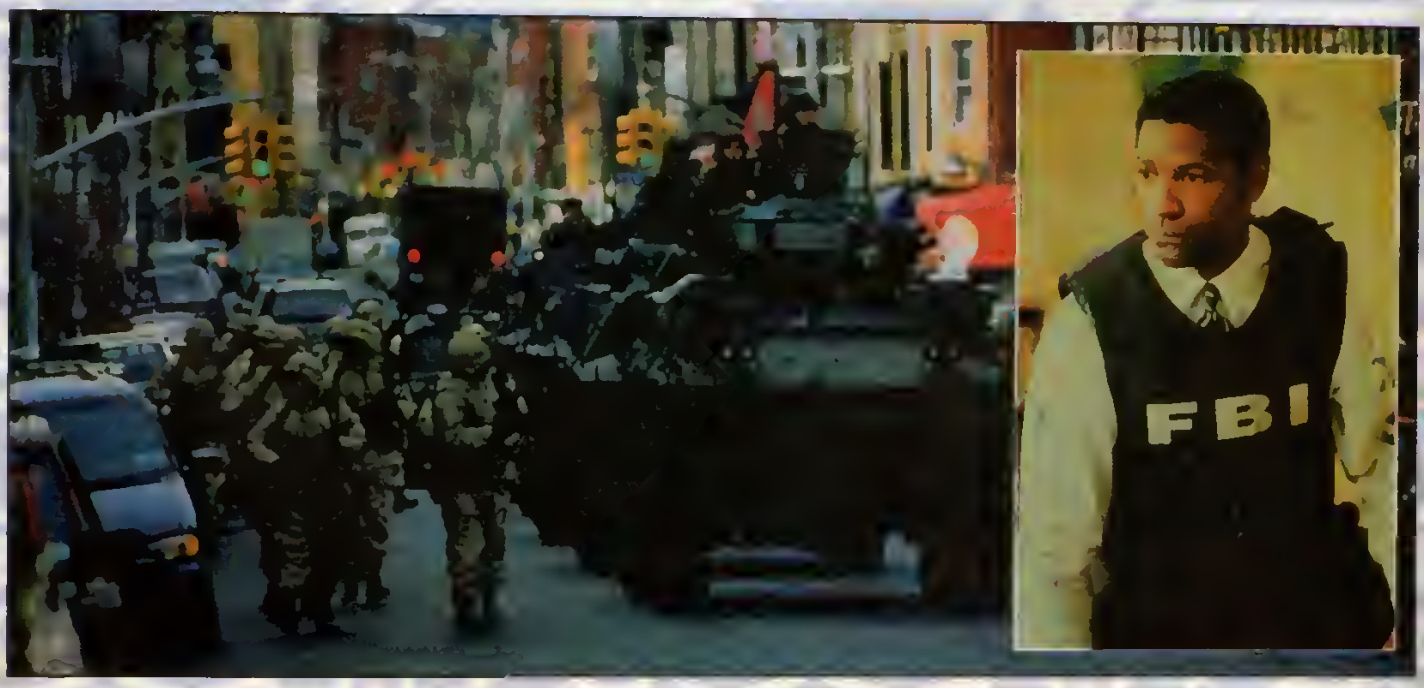


« Halloween : 20 ans après »

Vingt ans après la sortie de *La Nuit des masques* (alias « Halloween » en V.O.) du grand réalisateur John Carpenter, un sacré thriller qui avait lancé la mode du film de « psycho killer », le producteur Mustapha Akkad et la comédienne Jamie Lee Curtis nous proposent (sans Carpenter) cette nouvelle variation autour du personnage de Michael Myers, le tueur amok.

Dirigé par Steve Miner (Carpenter a refusé pour manque d'argent, d'intérêt et de temps), un metteur en scène qui avait travaillé sur deux des suites de *Vendredi 13*, ce nouvel *Halloween* permet à Jamie Lee Curtis de se livrer à un impressionnant « one-woman show ». Miner, quant à lui, se borne à remplir le minimum syndical, en enquillant les séquences effrayantes avec plus au moins de réussite… Un programme qui, toutefois, devrait enchanter les fans de la série *Scream* ; les amateurs de grand cinéma flippant regretteront, eux, le talent effrayant du film original.

Sortie : le 9 décembre



Reçois chez toi ton magazine Player One + le jeu

ODDWORLD L'EXODE D'ABE

pour 389 F seulement* !

Bon à renvoyer à : Player One - service abonnement - BP 1121 - 31036 Toulouse Cedex 1. Téléphone : 05 61 43 49 69.

Oui ! je m'abonne à Player One et je bénéficie de cette offre exceptionnelle :

○ 3 numéros + ○ le jeu «L'exode d'Abe» sur PlayStation* : 389 F

Offre valable sur la France métropolitaine uniquement.

○ 3 numéros : 79 F ○ 6 numéros : 179 F ○ 11 numéros : 299 F

Tarifs pour la France métropolitaine. DOM-TOM et étranger : ○ + 49 F (terre/bateau) ou + ○ 96 F (avion).

ENVOI DU JEU OFFERT EN RECOMMANDÉ

e joins un chèque de . . . . . F à l'ordre de Média Système Edition.

om : . . . . . .

énom : . . . . . .

dresse : . . . . . .

ode postal : . . . . . .

lle : . . . . . .

ys : . . . . . .

ate de naissance : . . . . . .

Signature obligatoire *
* des parents pour les mineurs

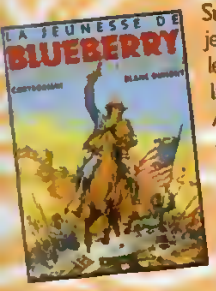
* Réception 4 semaines après le magazine

ABE/PO 92

Zoom BD/manga

« La Solution Pinkerton »

(La Jeunesse de Blueberry — tome 10) de Corteggiani (scénario) et Blanc-Dumont (dessins)



Suite des exploits du jeune Blueberry, ou les péripéties du futur lieutenant, ami des Apaches, à l'époque de la guerre de Sécession. Et l'on retrouve Blueb' en 1864, en plein siège d'Atlanta, enrôlé, évidemment contre son gré, dans un bataillon disciplinaire. Notre ami nordiste va se trouver plongé dans une sombre machination, ourdie par des Yankees sans scrupule qui veulent décapiter le haut commandement sudiste en faisant assassiner ses généraux les plus valeureux. Blueberry, à qui il arrive comme d'habitude les embrouilles les plus insensées, est dépêché par Sherman dans Atlanta en feu, en compagnie de bizarres représentants d'un « parti de la paix ». Là, tout tourne au drame et notre héros échoue dans un bagne où pourrissent, dans des conditions infâmes, les prisonniers de guerre et renégats les plus destroy...

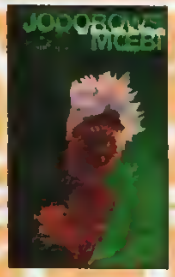
Ce nouvel épisode d'une des séries « alternatives » (comprenez parallèle à la collection phare de Giraud) de Blueb' a le mérite d'accueillir un nouvel artiste, nul autre que Blanc-Dumont, l'homme de « Jonathan Cartland ». Comme à l'accoutumée, Blanc-Dumont se déchaîne dans le registre réalistico-historique. Le scénario robuste de Corteggiani enchantera les fans de Charlier, le fondateur de la série. Certes, tout cela est fort classique mais complètement enthousiasmant pour les fans du genre. On en redemande !

Éditions Dargaud

« Le Fou de la Sorbonne »

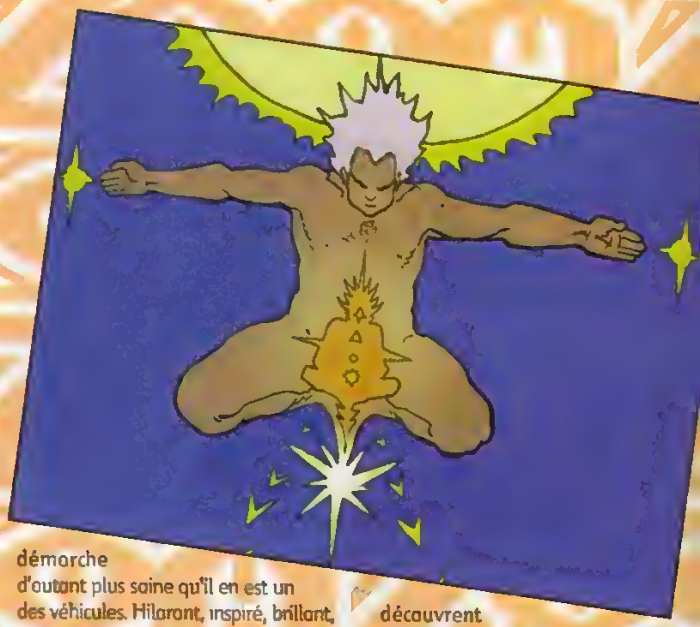
(Le Cœur couronné — tome 3) de Jodorowsky (scénario) et Moebius (dessins)

Troisième et dernier volet de la série humoristico-ésotérique des deux créateurs de *L'Incal*, *Le Fou de la Sorbonne* donne lieu à un véritable festival de délires qui permet aux deux auteurs de s'éclater, apparemment comme des bêtes. Pour preuve, les dessins, parfois à la limite du « cartoon », de Moebius qui passe allègrement de la bédé d'humour destroy au fantastique mystique type *L'Incal*. Quoi qu'il en soit, l'ensemble est excitant et rafraîchissant à donf' : magistral !



De son côté, Jodorowsky (alias Jodo') se déchaîne littéralement. Visiblement en pleine grâce, le scénariste s'amuse à rigoler de la mystique « new age », démarche d'autant plus saine qu'il en est un des véhicules. Hilarant, inspiré, brillant, ce dernier volume de la trilogie du *Cœur couronné* s'impose haut la main comme un des albums-phares de 1998. Recommandé ? Tu m'étonnes !

Éditions Humanoïdes Associés



« Le Triomphe du rêveur »

(Les Aventures d'Alef-Thau — tome 8) de Jodorowsky (scénario) et Covial & Beltran (dessins)

Ce dernier épisode des exploits de l'ondien « enfant-tronc » nous permet d'accueillir un nouvel artiste, Covial, qui a le courage de prendre la relève après l'excellent Arno. Comme toujours, le scénario est un fatras, plutôt bien organisé, de salmigondis mystiques (pas étonnant de la part de Jodo), que Covial réussit plus ou moins bien à mettre en images. On retiendra surtout une séquence saisissante où les héros découvrent les météorites géantes transformées par les Immortels en statues. Le reste du bouquin consiste en une espèce de jeu pervers, dans lequel notre héros doit résoudre quantité d'énigmes et pièges mortels, pour pénétrer dans la cité desdits Immortels.

Le bouquin se termine par quelques planches, situées dans notre réalité,

illustrées par Beltran, un des plus intéressants apôtres de l'illustration par ordinateur. Un album absolument pas essentiel mais hyperagréable à lire.
Éditions Humanoïdes Associés

« Michael Turner's Fathom »

de Michael Turner & Bill O'Neil (scénario) et Michael Turner (dessins)

S'inscrivant pleinement dans la lignée « comics des années 1990 genre McFarlane et Jim Lee », *Fathom* bénéficie des mêmes qualités et défauts que les autres publications du genre. Comme prévu, les graphismes sont du type « m'as-tu-vu, j't'en mets plein la gueule avec mes couleurs criardes, mes héros hyperbolézes et, surtout, surtout, mes gonzesses top sexe ». Sans surprise, le scénario est un hybride de SF tendance space opera, d'histoire de superhéros classiques, version destroy moderne. Tout cela en fait un comics sympa, mais en aucune manière historique !
Éditions Top Cow/Image Comics (import)

Où trouver des comics américains ?

Rien de plus facile ! La plupart des librairies BD de province en importe. Sinon, demandez-leur le contact du revendeur le plus proche de chez vous. À Paris, plusieurs librairies se partagent le marché. Nous vous recommandons Album, Actualités ou Déesse.

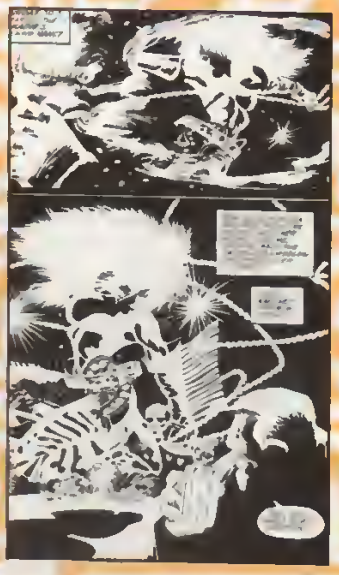
« Résident Evil (n° 3) »

On fait juste un petit break pour signaler la parution de ce troisième numéro du magazine de comics tiré du célèbre jeu destroy. Comme les précédents, il

ne s'adresse qu'aux fans les plus acharnés. Les autres peuvent passer leur chemin...
Éditions Image Comics

« Sin City : Just Another Saturday Night »

de Frank Miller



qu'un *Sin City* spécial, format comics, et le dernier volet de *300*, récit historique sur l'homérique bataille qui opposa les Spartiates de Léonidas aux Perses de Xerxès, en 480 avant Jésus-Christ.
Le nouveau *Sin City* est à l'image des précédents : il s'agit d'un thriller brutal dans lequel un colosse doit affronter les joyeusetés de la « ville du péché » (*Sin*

« 300 » (volume 5)

de Frank Miller et Lynn Varley

Miller et son éditeur Dark Horse nous prennent par surprise en publiant, quasiment coup sur coup, rien de moins

City en V.O.). Comme d'habitude, Miller (scénario et dessins) brosse la violence urbaine à coups de noir et blanc « manichéen ». Mais cet épisode est certainement un des moins monstrueux, l'auteur se bornant à raconter un fait divers, évidemment ultraglauque. À lire, comme toujours ! Quant au dernier chapitre de *300*, il atteint des sommets dans le genre fresque barbare ! Miller et son coloriste Varley narrent rien de moins que le dernier épisode de la bataille des Thermopyles, où comment la horde perse réussit à massacrer les terribles Spartiates en les prenant à revers grâce à un traître. Magistral et sauvage : un chef-d'œuvre !
Éditions Dark Horse (import)

« Star Wars : A New Hope »

de Hisao Tamaki

Il n'est pas trop tard pour découvrir cette sympathique adaptation manga de *La Guerre des étoiles*, dont le scénario suit d'assez près celui du film de George Lucas. On s'amusera à découvrir Skywalker et Leia revus et corrigés selon les archétypes du manga (visages enfantins, yeux à la Tezuka). C'est complètement anecdotique mais l'exotisme de l'ensemble en fait un des plus sympathiques produits dérivés de la trilogie et une BD hyperagréable, même si on n'est pas fan hardcore.

Éditions Dark Horse (import)

« Star Wars : Jedi Academy »

de Kevin J. Anderson (scénario) et Dario Carrasco, Jr. (dessins)

Beaucoup moins excitant est cette nouvelle série de comics, qui se déroule près de quinze ans après les événements du film de Lucas. Les dessins sont moyens et le scénario se borne à divaguer dans les méandres de la saga. Les fans se régaleront à peine, quant aux autres : basta !

Éditions Dark Horse (import)

Inoshiro

Batman orphelin

On termine ce panorama BD en rendant hommage à Bob Kane, le dessinateur légendaire qui créa Batman en 1939. Bob Kane est décédé le mois dernier, à plus de 80 ans. Gotham City et Player sont en deuil...

Dernière minute !

Le prochain « Star Wars » à l'affiche ! Trois jours avant notre bouclage, George Lucas a rendu publique (via le site Internet Starwars.com) l'affiche de la bande-annonce de l'épisode 1 de sa grande saga.

On la reproduit ici, en vous rappelant que le film sortira aux USA le 21 mai prochain et à l'automne 99 en France. Bonnes fêtes de fin d'année !

Concours

Jouez et gagnez

36.15 Player One

36.15 : 2,23 F la minute

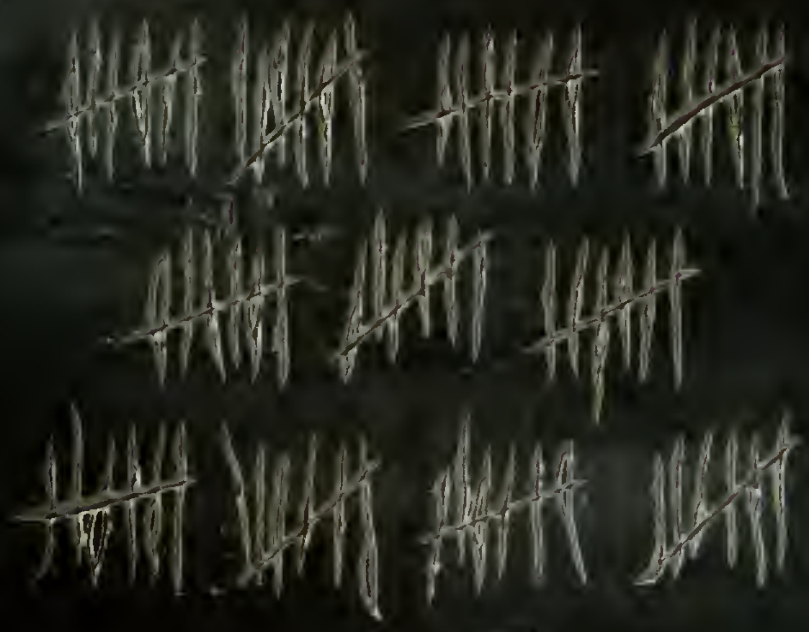
GAGNEZ UN BOMBERS COLLECTOR STARSHIP TROOPERS

DES K7 VIDÉO ET DES CD-ROM COLLECTOR DU FILM !

1998 Buena Vista Home Entertainment (France) s.a. © Touchstone Pictures et Tristar Pictures

«Des insectes monstrueux dotés d'une intelligence supérieure menacent de conquérir la Terre et d'anéantir la race humaine». C'est à partir de cette intrigue que Paul Verhoeven (Total Recall, Basic Instinct,...) a réalisé STARSHIP TROOPERS, l'un des films les plus visuellement époustouflants de ces derniers mois !

IL VOUS A MANQUÉ ?



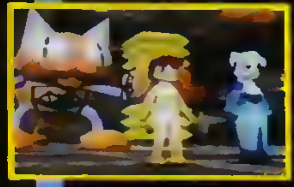
ZELDA 64

ZELDA EST DE RETOUR.

Oyé oyé braves chevaliers : harnachez votre destrier, briquez votre armure et aiguisez votre épée. Zelda arrive dans vos chaumières. Il a mis deux ans pour revenir, vous mettrez deux ans pour vous en remettre.

TAIL CONCERTO

A VOS ORDRES SUR PLAYSTATION !



LE PREMIER JEU VIDEO QUI S'ANIME COMME UN DESSIN ANIME !

Tail Concerto est un tout nouveau jeu vidéo de Bandai sur PlayStation. Avec Tail Concerto tu dois maintenir l'ordre et mater les matous qui sèment la terreur au royaume de Prairie. En cours de mission des dessins animés te permettront de reprendre ton souffle et de faire la connaissance de tous les personnages du jeu. Rejoins vite l'officier Waffle, la chasse aux matous est ouverte !

COUP DE CŒUR LE JOURNAL DE MICKEY

PlayStation

www.bandai.fr

BANDAI

POUR PLUS D'INFOS SUR LA MISSION TÉL : 08 36 68 56 20 IL Y A PLEIN DE CADEAUX ET DE JEUX TAIL CONCERTO À GAGNER !!! (2.23 F la minute)